

EL TEBEO DEL SAIÓ



BARCELONA, MAIG DE 1993

LOS MEJORES CÓMICS SON DE

EDICIONES
B
GRUPO ZETA

LOS LIBROS CO&CO

DRÁCULA

ROY THOMAS
MIKE MIGNOLA
JOHN NYBERG

IMAGINARIO

HORACIO ALTUNA

TAKO

MICHETZ - BOSSE



CÓMICS DE AVENTURAS

EL CAPITÁN TRUENO

JOHN M. BURNS

EL CAPITÁN TRUENO

FUENTESMAN

EL MERCENARIO 6º Tomo

SEGRELLES



CÓMICS DE HUMOR

EL NUEVO "CATE"

OLIMPIADAS DEL HUMOR

ESPECIAL ANIVERSARIO

F. IBÁÑEZ

JUGANDO A MÉDICOS Y ENFERMERAS

TOME & JANRY



EL TEBEO DEL SALÓ N°6

11è Saló Internacional del Còmic de Barcelona. Del 6 al 9 de maig de 1993.

President: **Carlos Giménez**

Director: **Joan Navarro**

Coordinació exposicions: **Marta Sierra i Cusso**

Relacions Internacionals: **Santiago B. Olmo**

Secretaria: **Pilar Gutierrez**

Assistent: **Jacinto Ciprés.**

Cap de premsa: **Alejandra Riera**

Publicitat: **Victoria Bermejo**

Programació Sala Actes: **Antoni Guiral**

Comite executiu: **Antonio Martín, Julia Galán, Josep M. Berenguer, Albert Mestres, Tomas Marco, Horacio Alfuna i Rafael Martínez.**

El tebeo del Saló. Coordinació: **Tino Reguera**. Disseny gràfic: **Juan Carlos Gómez i Tino Reguera** Impressió:

Aleu S. A. Zamora 45 Barcelona.
Dipòsit Legal: B 10832 - 1993 © Copyright 1993 FICOMIC

El Copyright per les il·lustracions i els articles correspon als seus autors

Edita

FICOMIC, Diputació 341. Pral 2º 08009 Barcelona.

Dibuix de portada:

Miguel Gallardo

Japó és el país convidat d'aquesta onzena edició del Saló Internacional del Còmic de Barcelona. Els tebeos japonesos tot just ara els comencem a conèixer. L'article de Pierre Alain Szigetti ens ajuda a situar-nos en un món, una estètica i una indústria que és, sens dubte, la primera mundial en l'àmbit de la historieta.

L'exposició «Entre la lluna i el sol», els autors convidats i els editors japonesos presents a la Zona Internacional seran una bona manera d'apropar-se al «manga».

El Saló ens permetrà conèixer millor les obres dels autors guanyadors dels premis atorgats l'any 1992, a través de les exposicions dedicades a Raf, Gallardo, Miguel Angel Martín i l'alemany Ralf König, així com gaudir de l'exposició-homenatge als 35 anys de «Mortadelo y Filemón», l'incombustible sèrie de Francisco Ibáñez. Sense oblidar el petit homenatge que hem volgut fer a Manuel E. Darias per la seva pàgina setmanal dedicada al món de la historieta des de fa vint anys!

L'emoció estarà servida amb el lliurament dels premis d'enguany, el divendres 7 de maig a la nit, pels quals han estat nominats els següents autors i obres:

Per a la millor obra de l'any: «Trazo de Tiza» de Miguelanxo Prado, «El Octavo Día» de Daniel Torres, «El Hombre que ríe» de Fernando de Felipe, «Angel» de Iron i Mediavilla, i «Qué Gente!» dels germans Tharrats.

Per a la millor obra estrangera publicada durant 1992 han estat nominats: «Las Mujeres Perdidas» de Jaime Hernández, «Las 7 Vidas del Gavilán» de Cothias i Juillard i «Sandman» de Neil Gaiman i diversos dibuixants.

Com a autor revelació de l'any optaran al premi: Calpurnio, Mauro, Iron, Rafa Fontérez i Sergi San Julián.

Pel premi al millor «fanzine» han estat nominats: «El Boletín», «E.M.M.», «Frente Comixario», «Comieguia», «El Wendigo» i «Studio».

També es donarà a conèixer el Gran Premi del Saló per tota una trajectòria professional, premi que han guanyat en els darrers anys Alfons Figueras, Ambrós, Manuel Vázquez, Jordi Bernet i Raf.

Comptarem amb la presència entre nosaltres de convidats com Katsuhiro Otomo, Jiroh Taniguchi, Suehiro Maruo, Ryoichi Ikegami, Masachi Tanaka, Koji Inada, Riku Saniyo, Buichi Terasawa, Jerry Robinson, Gerard Lauzier, Alan Davis, Hugo Pratt, Ralf König, Doug Breathweight, Gilbert Shelton, Annie Goetzing, Job, Max, Ana Miralles, Antonio Segura, Daniel Torres, Martz Schmidt, Miguelanxo Prado, Calpurnio, Mauro, Fontérez i, evidentment, amb la inestimable presència de tots els autors de casa que serien incomptables.

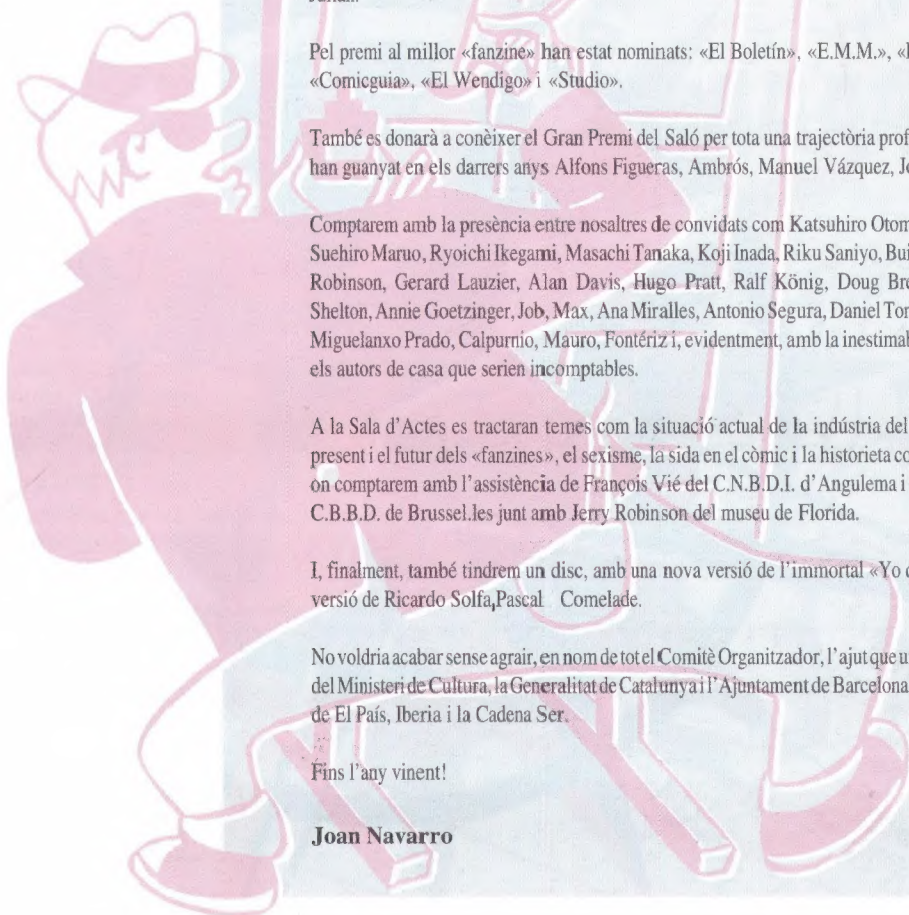
A la Sala d'Actes es tractaran temes com la situació actual de la indústria del còmic espanyol, el present i el futur dels «fanzines», el sexisme, la sida en el còmic i la historieta com a peça de museu, on comptarem amb l'assistència de François Vié del C.N.B.D.I. d'Angulema i Charles Dierick del C.B.B.D. de Brussel·les junt amb Jerry Robinson del museu de Florida.

I, finalment, també tindrem un disc, amb una nova versió de l'immortal «Yo quiero un tebeo» en versió de Ricardo Solfa, Pascal Comelade.

No voldria acabar sense agrair, en nom de tot el Comitè Organitzador, l'ajut que un any més hem rebut del Ministeri de Cultura, la Generalitat de Catalunya i l'Ajuntament de Barcelona i les col·laboracions de El País, Iberia i la Cadena Ser.

Fins l'any vinent!

Joan Navarro



Los 64 puntos cardinales.

Ningún sitio está tan lejos como para que usted no pueda llegar.

Porque IBERIA vuela a diario en todas direcciones.

Y semanalmente le acerca a más de 60 destinos de 46 países.

Hablando en su propio idioma.

Llegue tan lejos como quiera. Cómodamente y
en la mejor compañía.



IBERIA

RAF

EL PLACER DE LA HISTORIETA

Hace un par de años tuve el privilegio de trabajar con Raf. Nuestra relación profesional fue muy breve, pero me brindó la oportunidad de conocer personalmente a uno de mis mitos de la infancia. Es una de las ventajas que disfrutamos los que hemos convertido una ilusión primigenia y vacilante en actividad principal y obsesiva.

No voy a utilizar este artículo para glosar sus atributos mundanos, que los tiene; prefiero escribir de lo mucho que han aportado a la afición por los comics historietistas tan vitales, personales y polifacéticos como Raf.

Los que hacemos historietas sabemos que el campo más espinoso y menos agradecido es el del cómic infantil. Espinoso porque no es fácil contentar a un lector que no tiene nada de ingenuo y mucho de exigente. Poco agradecido porque en este país la gloria queda para aquellos que satisfacen el morbo o el intelecto del adulto; la historieta para niños sigue estando en el patio trasero. Pero es evidente que el buen recuerdo que deja a los abiertos e inquietos ojos del infante una historieta, se convierte en una pasión que lo acompaña el resto de su vida. El buen comic infantil es el que cultiva el interés por este medio en el lector adulto. Y ahí entra, por derecho propio y adquirido con el paso de los años y la calidad de su trabajo, un artista como Raf. Con sus entrañables personajes, tan vívidos y expresivos, su contundente sentido del humor y su conciencia profesional, Raf se ha convertido en uno de los autores que más ha hecho por la divulgación de la historieta en nuestro país. Y lo ha hecho de la forma más sencilla y a la vez compleja posible: escribiendo y dibujando comics lo mejor que ha sabido. Y todo eso, no lo olvidemos, pasando por encima de unas condiciones de trabajo maratónicas, marcadas por la penuria

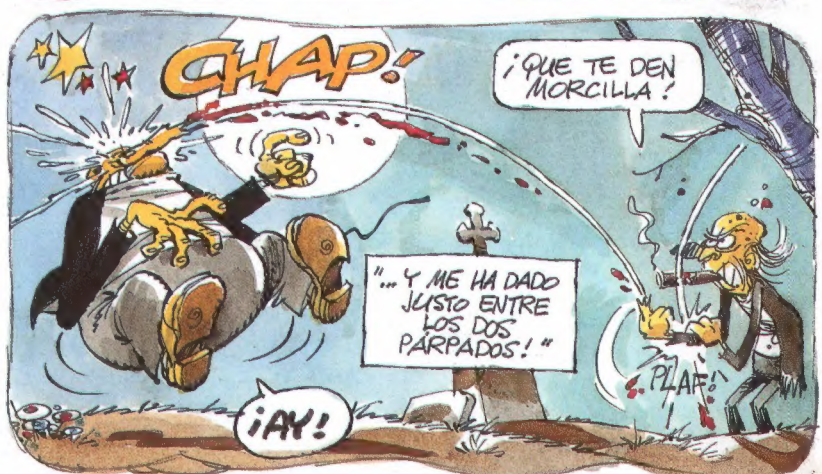
económica y el consecuente exceso de producción.

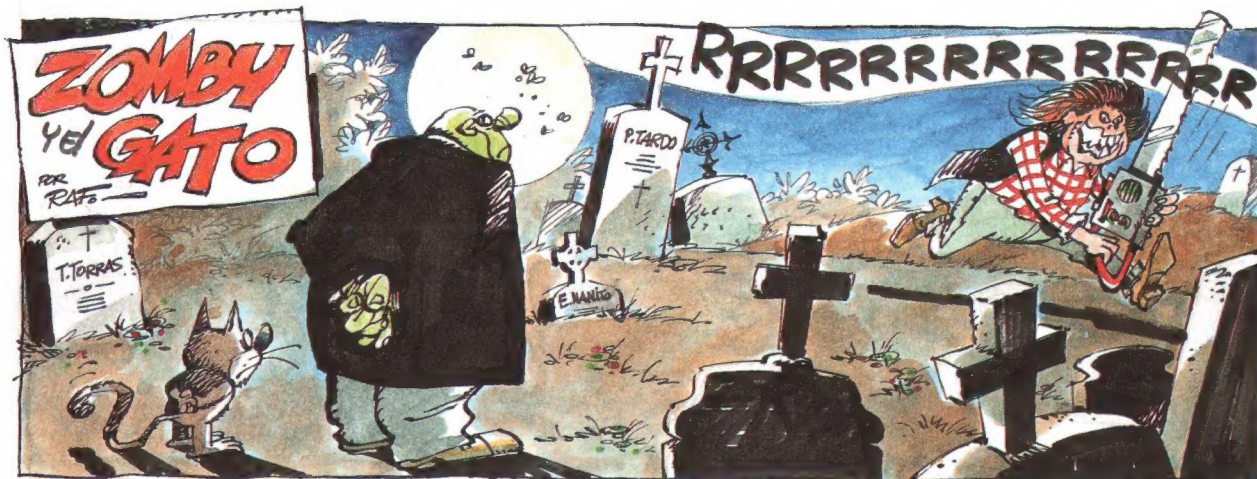
Hace tres años me encontré con un historietista algo desengañado, volcado en los dibujos animados como mayor fuente de ingresos, consciente de la pobreza de una industria, la de los comics, sin imaginación. Hoy, después de ese tardío pero importante reconocimiento que supone el Gran Premi del Saló del Còmic de Barcelona, y con la satisfacción de reencontrar semana a semana su trazo en una revista como *El Jueves*, creo que Raf ha recuperado la alegría por la historieta.

Es una suerte para las viejas y nuevas generaciones; y más concretamente para el que esto suscribe.

Antoni Guiral

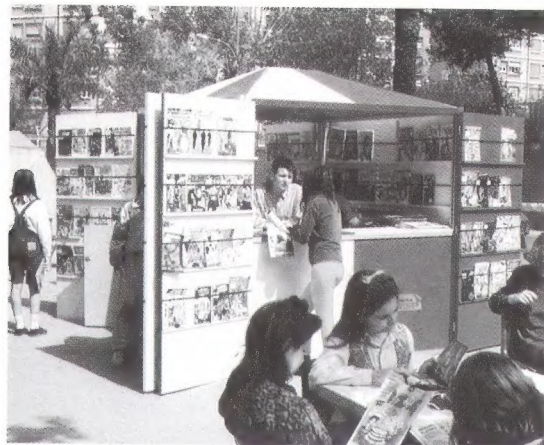






CÓMIC:

Espacio de animación a la lectura



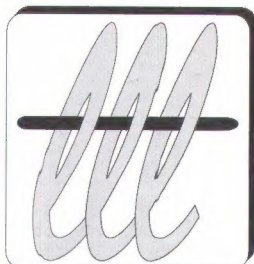
En 1992 se inauguró la producción "**CÓMIC**". El objetivo principal de este servicio es ofrecer un espacio que aproxime el fenómeno cultural que representa el Cómic, mediante su lectura (Autoservicio), el conocimiento de sus técnicas y actividades (talleres, exposiciones...).

Dirigido principalmente a la población infantil i juvenil, el eje central de esta producción es un atractivo kioskito dotado con un completo fondo de lectura, (más de 700 publicaciones), creado con la valiosa colaboración de diversas editoriales de nuestro país.

La producción "**CÓMIC**" ha recorrido diferentes Centros Culturales de Catalunya y Andorra. Ahora lo podeis encontrar en el **Espacio Didáctico del XI Salón Internacional del Cómic de Barcelona**.

Información:

GLOBAL IDEA, S.L c/Castillejos 200 08013 BARCELONA Telf/fax: 265.41.09



TOTSU TRADING



- * Todo en Manga y Animación Made in JAPAN.
- * Resin Kits, Soft Vinyl, Maquetas, Hobbies and Toys
- * Todo el Merchandise Japonés a tu disposición
- * Se aceptan pedidos específicos, fuera de catálogo
- * Especialistas en DRAGON BALL Z y GUNDAM
- * Buscamos librerías especializadas en Cómics
- * Importación directa desde Japón
- * Exportación a toda Europa
- * We are looking for european distributors
- * Venta por correspondencia

PUNTOS DE VENTA EN ESPAÑA

ALICANTE: ATENEO, NORMA
BARCELONA: ANTIFAZ, CONTINUARA, NORMA, VERTICE
MADRID: CRISIS, ELEKTRA
VALENCIA: FUTURAMA, IMÁGENES, KRIPTON
DRAGON BALL, GUNDAM, MACROSS II, SILENT MÖBIUS, RANMA 1/2

TOTSU TRADING, S.L.

C/ NILO FABRA, 36. Enlo. 2ª B.
TEL: 34-3-217.60.55, 75.67

08012 BARCELONA
FAX: 34-3-238.28.38

casa
Piera

ARTICLES
BELLES ARTS

DIBUIX TÈCNIC



GALILEO, 309
T. 41992 26
08028 - BARCELONA

CARDENAL CASAÑAS, 13
T. 301 66 80
08002 - BARCELONA

GALLARDO

DEFORMACIONES, SILENCIOS Y ESPERAS...

Tiene la historieta una larga tradición de personajes marcados por una deformidad mediocre, son gordos, feos, retacos y vulgares; permanecen ajenos a la gloria de la aventura, de la conquista del tesoro, a la del deber cumplido, e incluso a la de las personificación del mal; ejercen por lo general de víctimas y esta, común y poco apreciada, función social es la que cubre de inocencia tanto sus derrotas, como las continuas trampas o infracciones de las normas sociales que deben realizar para sobrevivir. Son los perdedores, los que o bien naufragan en la mediocridad existencial o galopan sobre el lado salvaje de la vida hasta que esta los derriba, todo ello según la época que les haya tocado vivir. Si los Carpanta, Doña Urraca, Gordito Relleno, el Reportero Tribulete, las hermanas Gilda... se hundían en el masoquismo de la frustración continua, convertida en despiadado gag, en cambio los héroes

del underground y los de los buenos tiempos viboreros convierten su marginación en una especie de paraíso cutre, un sueño de rebeldía permanente que también tiene su mal despertar, o sea, su Niñato fragil que recupera la dinámica de la autodestrucción cotidiana de sus antepasados. Por ello la frescura de las aventuras y desventuras de los primeros personajes de Gallardo; Makoki, el Tío Emo, Buitre Buitraker, Chuchita y Marilyn, se tiñe en los Sueños del susodicho Niñato de cierta angustia y dolor, no es casual la repetida referencia a *El Grito de Munch*, al tiempo que la desmesurada narrativa se recicla en complejidad gráfica, proliferación de guiños y homenajes y elevación de la deformidad a su más alta expresiva. Es en ese momento creativo cuando Gallardo parece detenerse, para dar unas cuantas vueltas alrededor de sí mismo. Atras queda la militancia, compartida con

Juanito Mediavilla, en la historieta como espejo deformante, en la narración sólida y ágil al servicio del antcostumbrismo esperpéntico, atras queda en definitiva una obra que resultará tan representativa de su época, como en su día lo fue la de los grandes historietistas de Bruguera. Y en la confusión, queda la imagen, su prodigioso dibujo, su versatilidad gráfica, la riqueza de referencias y cierto tono inquietante que salva al Perro Nick del peligro de la perfección aseptica. Luego hemos sufrido su silencio, sintomático de la crisis del medio que empezaba a emerger, roto por algunos intentos historietísticos, la colaboración con Mariscal en la serie de dibujos animados de Cobi y el premio que origina este artículo, y que además de recompensa se debe entender como reclamación de un regreso, el de Gallardo y el de la historieta que el representa.

Pepe Gálvez



ÉL... ERA UN PERDEDOR, ELLA, ESTABA DESTROZADA, LO SUYO NO PODÍA FUNCIONAR... PORQUE... TENIAN LAS...

VIDAS ROTAS



DE PRONTO ME DI CUENTA DE QUE SUS OJOS ESTABAN APAGADOS Y SIN BRILLO, COMO MUERTOS. EN REALIDAD TODA ELLA ESTABA COMO MUERTA...



... POR UN INSTANTE PARECIO QUE IBA A ABÓ FETEARLE, PERO AL FIN LIMITOSE A ESCUPIR AL SUELO, A LOS PIES DEL HOMBRE QUE NO DIJO NADA. LA MÚSICA SONABA FUERTE.



I USED TO CALL FUN-NY FACE

TU SABES QUE NO, VELMA, TE HE DICHO ANTES QUE LOS SARCASMOS CONMIIGO, NO VAN A LLEVARTE A NINGUNA PARTE! OK?!



¡NO SIRVES PARA AMENAZAR, DULZURA; EL DÍA QUE QUIERAS SEPARARTE DE MÍ, SERÁ EL ÚLTIMO QUE TENDRÁS LO QUE YA SABES!!

¡BASURA!



MAS TARDE, EN LAS OFICINAS DE LA "EWIN OIL COMPANY" NICK CONFESABA CON LAGRIMAS EN LOS OJOS...



¡SERE FELIZ, SI TU ESTAS A MI LADO, NO IMPORTA EL SITIO NI DONDE NOS HALLEMOS... SI ESTAMOS JUNTOS, TESORO!



TUT
TUT
TUT



¡CRISTO!... GEORGE NO CONTESTA... ESTO ES OBRA DE NICK, CREO QUE ES DEMASIADO TARDE PARA TODOS!



PARACE QUE HAY MUCHA GENTE QUE SIENTE QUE ME LARGUE DE AQUI, PERO NO TE PREOCUPES MUÑECA, DON'T WORRY. GEORGE DEBE ENCONTRAR SU DESTINO. Y TU TESORO TEN PREPARADAS LAS MALETAS...

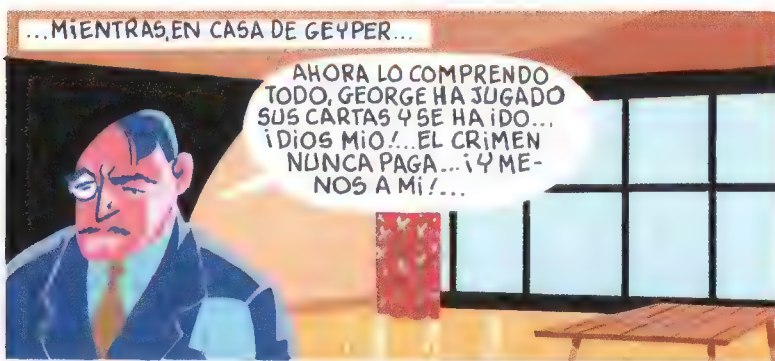


AQUELLO ARDIA POR LOS CUATRO COSTADOS, ASI QUE NO LO PENSE DOS VECES.



...MIENTRAS, EN CASA DE GEYPER...

AHORA LO COMPRENDO TODO, GEORGE HA JUGADO SUS CARTAS Y SE HA IDO... ¡DIOS MIO!... EL CRIMEN NUNCA PAGA... ¡Y ME NOS A MI!...





Lo Primero es El País.

El primero en buscar la noticia.

El primero en recoger toda la actualidad de Cataluña, de España y del mundo y transmitirla con todo el rigor.

El primero en trabajar la información en profundidad.

El primero en opinión.

Porque lo primero es tener bien informado al país.

EL PAÍS

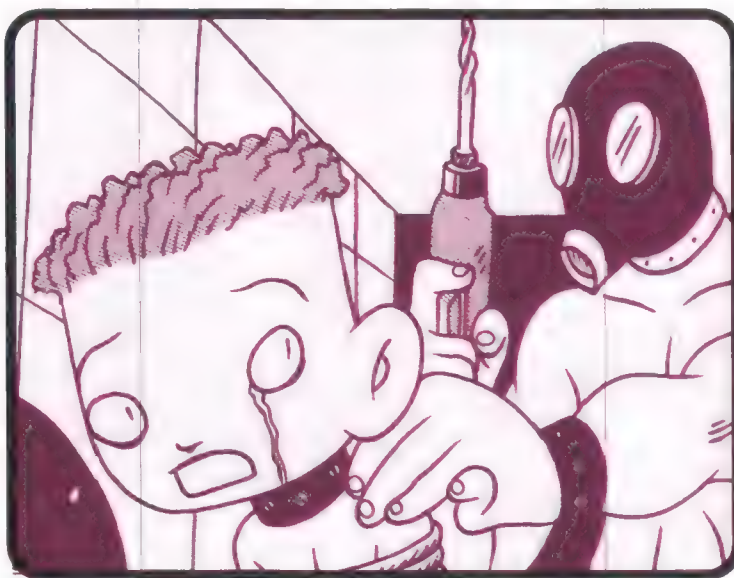
MIGUEL ÁNGEL MARTÍN

SNUFF HERO

Imagínense una video-cabina de sex-shop. 267 canales. O 269, si quieren jugar a las asociaciones facilonas. Una video-cabina perdida en la oscuridad de la sex-shop, que es como la oscuridad de la tristeza, que es -en el magín de cualquier Walter Mitty de a pie- como la oscuridad de las galaxias. Sentado allí, Walter Mitty se podría sentir como el capitán Kirk sentado en el puente de mando del Enterprise, con esos botones en el lateral de su butaca que le permiten controlar todas las alcobas del Universo conocido y hacerse la Gran Pregunta: ¿Por qué lo están haciendo en todos los planetas a la vez, por qué les han cogido las ganas, al unísono, en Tarsus IV, Vulcano, Tantalus V o Exo III? ¿A qué hora lo hacían en la Tierra?

En ese trono abisal, Walter Mitty también podría creerse el doctor Mabuse, con sus mil ojos penetrando en los últimos rincones de la ciudad, descubriendo la última perversión escondida bajo la doméstica moqueta jaspeada de colillas de Ducados. Ustedes están allí y sólo tienen una moneda, que es lo mismo que decir dos minutos y medio de vicio: la cabina está tan oscura y el suelo tan húmedo -¡Alerta, por aquí no ha pasado The Blob sino el Onanista con Goteras!- que si se les cae un billete de 10.000 se lo pensarían dos veces antes de agacharse a recogerlo. Tienen una moneda y un desafío ante sus ojos: aprovechar esos dos minutos y medio para verlo todo, los 269 canales, dándole al botón de avance -o al de retroceso- con his-

térica constancia: la carrera empieza en el número 153 y tiene que acabar en el 152, sin pausa. Hooked On Fucking: tríos, mamadas, lluvias doradas, sodomía, latigazos, coprofilia, fist-fucking, torres humanas, piercing, spanking y etcétera... en una sucesión tan frenética que no sé si hace que el follar pierda su nombre, pero sí su sentido.



Todo en dos minutos y medio: es la única manera de tener el cerebro preparado para acercarse a una historieta de Miguel Angel Martín, a su pureza de líneas, a su pornografía reducida a la quintaesencia, a ese espíritu snuff plasmado con diafanidad casi ascética. Usted, Walter Mitty, Capitán Kirk, Doctor Mabuse, Diablo Cojuelo y Venéreo, ha visto follar en todas las posturas posibles, en limpio y en sucio, a chicas que tragan y a otras que regurgitan, pero nada le ha dejado el ánimo como estas líneas elementales, desnudas, puras con las que Miguel Angel Martín se ha construido su

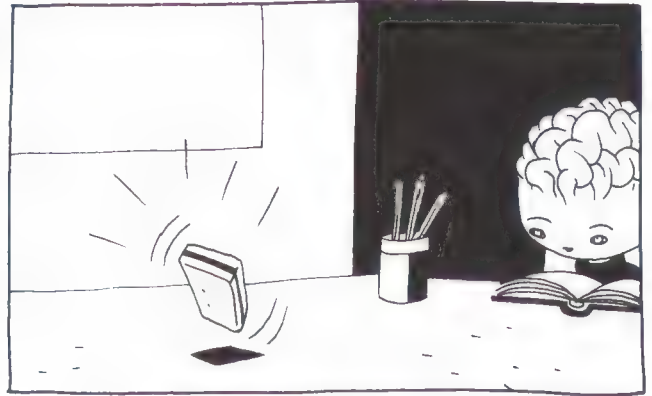
infierno a medida, un infierno en cuyo hilo musical sólo suenan andanadas industriales de grupos impronunciables -preferentemente germanos-, mientras los ángeles embutidos en látex -no es cierto, no están embutidos: no son de carne y hueso, ¡son de látex! masacran a inocentes de grandes ojazos con taladradoras último modelo. Un día

oí comentar a Miguel Angel Martín que, en una de esas cabinas, captó las imágenes, quizá enviadas por un canal *Videodrome* enterrado en los sótanos de la sex-shop, de una película sado en la que dos lesbianas completamente recubiertas de látex se atizaban mutuamente mientras hablaban en un idioma inteligible: en ese momento, Miguel Angel Martín topó de frente con su espejo y quedó extasiado, supongo. De él se cuenta que masacró a un mastín en un video-snuff que podría emparejarle a

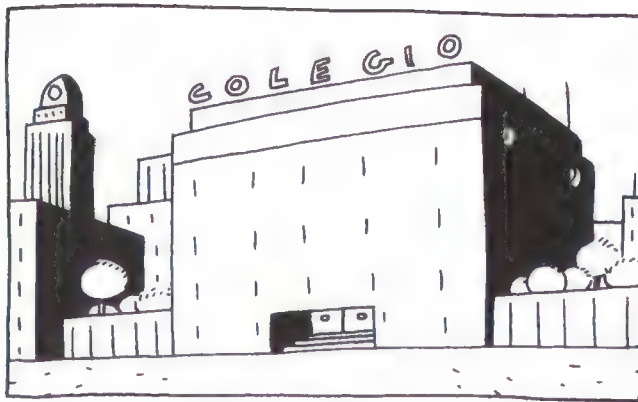
Joe Coleman; de él se ha dicho que es neo-fascista y un perverso, entre otras cosas. Sería terrible que alguien como Miguel Angel Martín no provocase, aunque quienes se atreven a dar ese tipo de juicios deberían pararse a pensar que todo hombre capaz de mirar al horror de frente y recogerlo en su polaroid merece un respeto. Otra cosa es esperar que su cerebro sea una habitación confortable y tranquila. Si se me cayera un billete de 10.000 en el interior del cráneo de Miguel Angel Martín me lo pensarían dos veces antes de entrar a recogerlo.

Jordi Costa

BRIAN THE BRAIN



BRIAN THE BRAIN



...POR FAVOR, SR. DIRECTOR, ES
USTED MI ÚLTIMA OPORTUNIDAD



LO SIENTO SRA. GRANE,
PERO CREO QUE SU HIJO ES-
TARÍA MEJOR EN UN CO-
LEGIO ESPECIAL...



¡NO QUIERO QUE BRIAN VAYA
A UN COLEGIO ESPECIAL!



¡POR FAVOR...! NO CAUSARA PROBLEMAS.
ES UN MUCHACHO MUY INTELIGENTE, SE
ADAPTARÁ BIEN...



RALF KÖNIG

LEJOS DE TAPUJOS Y TABÚES

En la última edición del *Salón Internacional de la Bande Dessinée de Angoulême* tuve ocasión de escuchar los plañidos de algunos autores alemanes que se lamentaban de la escasa difusión que la historieta germana alcanzaba en otros pedazos de Europa. Venían a decir Guido Sieber, Heribert Schulmeyer o Matz Mainka -todos ellos encontrarían su público en Francia, Italia o España, seguro que hacer tebeos en Alemania, teniendo en cuenta que el mercado interior era, más que pequeño, asfixiante y que en el exterior sólo eran conocidos -y vendidos- Matthias Schultheiss y Ralf König -nada decían de Andreas- era cosa de audaces suicidas. En las palabras, silencios y gestos, en las miradas con un punto de envidia de Sieber, Schulmeyer y Mainka -también de otros allí presentes- era posible *entreoir* que, para ellos, la arbitrariedad con la que Europa decidía conceder sus irregulares atenciones al tebeo teutón era un asunto misterioso. Para mí, la clave de ese *azaroso* reparto de miramientos se aparece luminosa: Andreas, Schultheiss, König son buenos narradores, cuentan cosas, seducen.

Pero no es de un fenómeno genérico, de la atención dedicada a unos pocos artistas nibelungos de lo que quiero hablar; no se trata en este espacio de indagar sobre las causas de la aceptación masiva de Matthias Schultheiss o Andreas Martens, que además sería desenmarañar obviedades, sino de ahondar (un poco) en los motivos de la contundente implantación en los rincones de esa meta llamada Europa de un autor cuyo éxito, cuanto menos, resulta llamativo: Ralf König.

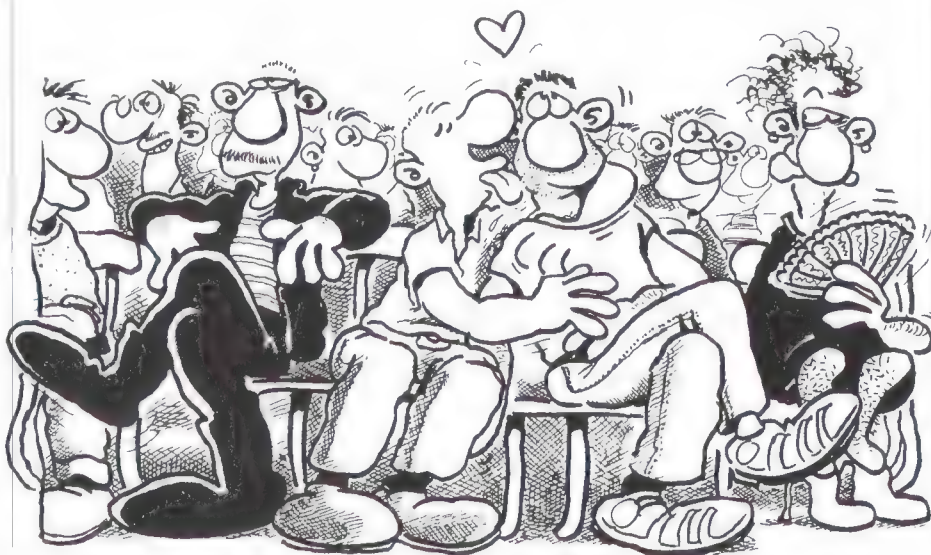
El discurso gráfico de König, austero, galopín a veces, no es novedoso: su acepción de la realidad proviene directamente de las construcciones caricaturescas de Reiser y Bretécher. En la técnica, en la estrategia narrativa, en cambio, sí aparece

algo nuevo: un sugerente, un localista (no geográficamente) y la vez universal König. En su tratamiento -mejor en sus múltiples tratamientos- de la historia, en su transgresión de una norma básica, en su sarcasmo sin hipocresía.

Ralf König no se limita a asumir su condición de homosexual; la antepone a cualquier otro interés expositivo. Las historias de König son, siempre, el impudoroso reflejo de una homosexualidad omnipresente. Sin ocultar que su único pensamiento es fabricar arte gay de combate reivindicativo y rabioso, pero rebozando su trazado de humor ecuménico, intersexual, quizá sea König el único artista que ha conseguido hacer cotidiana -para un interlocutor heterófilo la liturgia homoerótica. Alejado de destemplanzas groseras, el artista de Soest ridiculiza la heterosexualidad y su institución básica (la maternidad) -en *«Pretty Baby»* el episodio del pajarro y las pataditas del niño-, activa el resorte subconsciente de la reflexión intrasexual y la homofobia

-en *«El Hombre Nuevo»*- y desgarrar el arquetipo del detective machote -en *«El Condón Asesino»*-; y no pasa nada. Maricas de sexo flácido, sodomitas de musculatura inabarcable, mujeres tontas, lloronas, y heteros pardillos son los personajes que sustentan las historietas de König, valientes, naturales, sin que maricas escandalizables, mujeres perspicaces o heteros listos alcen la voz. Esa franqueza carente de subrayados, el perfecto manejo de un jocoso costumbrismo de vocación a veces mezquina -en sus historias cortas publicadas en *El Víbora*- y el absoluto control de las particularidades genéricas- el thriller en *«El Condón Asesino»*, el vodevil en *«El Hombre Nuevo»* y *«Pretty Baby»*- son los rasgos que condensa el espíritu König. El espíritu de una narrativa homosexual sin traumas ni afecciones gremiales. Para todos los públicos, incluso los púdicos.

Jordi Sánchez



GERDA - DOS MINUTOS

CON LA CALPA QUE HAY, EN EL CENTRO
HAY PURA EXHIBICIÓN DE
CARNES...

¡CALLA, CALLA! ESTA
MAÑANA SE ME HA SENTADO
DELANTE UN MAROMO EN PANTA-
LÓN CORTO. ¡TENÍA UNAS
PIEEERNAS...!



...EN ESTE MOMENTO LOS PANTALO-
NES CORTOS ME PARECEN COMODÍSIMOS...
PERO CON MIS PALILLOS NO ME LOS PUEDO
PERMITIR...

AH, MIRA - AHÍ VIENE GER-
DA - DOS MINUTOS.



¿POR QUÉ GERDA - DOS MINUTOS?

ES EYACULADORA PRECOZ.
NECESITA EXACTAMENTE DOS
MINUTOS PARA CORRER-
SE.



¡LA POBRE!
¿CÓMO TE HAS EN-
TERADO? ¿HAS ESTA-
DO ALGUNA VEZ CON
ELLA?

¡OYE, POR
FAVOR!



NO, LO SÉ POR HANS JÜRG QUE CONOCE
A ESE TAL JOCHEN, Y EL EX MARIDO
DE ÉSTE FOLLÓ UNA VEZ CON GERDA
EN UN SEMINARIO EN WALD-
SCHLÖSSEN...



NORBERT BROMMER TAMBIÉN ESTUVO
CON GERDA... PERO DE LOS DOS MINUTOS
NO DIJO NADA...

... GERDA LUEGA.



¿QUIÉN DE VOSOTROS VIO
AYER DENVER?

YO.



YO ME LO PERDÍ. ¿PASÓ ALGO
ENTRE STEVEN Y LUKE
FULLER?

QUE FOLLARON...



ME Tomas EL PELO.

¡NO, DE VERDAD! NATURALMEN-
TE, NO SE LES VIO FOLLAR, PERO
ESTABAN EN LA CAMA Y A LUKE
FULLER SE LE VIERON CLARAMENTE
LOS PEZONES...



¡HACE MESES QUE ESPERO ESTO! ¡ME VOY
A PONER HISTÉRICA!

¡TIENE UN CUERPO FA-
BULOSO! ¡SIN DEFECTOS!
¡SIN PELO, SIN MANCHAS
-NADA!

SÓLO DOS PEQUEÑOS
Y ENCANTADORES
CAPULLITOS ROSAS
COMO PEZONES...



...JODER- SI LO HUBIERA
VISTO... ME HUBIERA CORRIDO
IPSO FACTO...

SIN DUDA.





¿TE GUSTARIA DIBUJAR "MANGA"?

3
GON

**¡BUSCAMOS DIBUJANTES DE COMIC!
PARA LAS FAMOSAS REVISTAS JAPONESES DE MANGA (COMIC JAPONÉS):**

semanal

mensual

MORNING y AFTERNOON

Publicamos semanalmente 1.100.000 ejemplares del "semanal MORNING" y mensualmente un volumen de 1.000 páginas de "mensual AFTERNOON". Varios dibujantes españoles colaboran ya en nuestras revistas y nos gustaría trabajar con muchos más.

Buscamos dibujantes de comic que quieran dar a conocer su trabajo en el mundo entero; ven a presentarnos tus historietas más representativas y tus últimos proyectos en el **AREA INTERNACIONAL DEL SALON DEL COMIC DE BARCELONA**; nuestro personal te atenderá directamente. **¡VEN AL STAND DE KODANSHA, NO.1!**

A TOTA MÀQUINA

La informació i la crítica d'història són dos elements imprescindibles per aconseguir una situació més o menys normalitzada del còmic dins el context general de la cultura. La manca de publicacions professionals dedicades a l'anàlisi i la divulgació del còmic ha estat des de sempre compensada pels fancines informatius, on el voluntarisme dels qui els han fet, la difusió restringida a sectors minoritaris i la manca de recursos, ha estat la constant de la seva existència. Hi ha, però, publicacions, que des de la lògica precarietat de recursos, han seguit una línia àmplia i oberta que ha tractat informativament el còmic sense cap mena de prejudici. Aquest és el cas de *El maquinista mensual* (EMM), una derivació del fancine *el maquinista*, guardonat en la passada edició del Saló del Còmic i dedicat ara íntegrament a la publicació d'històries.

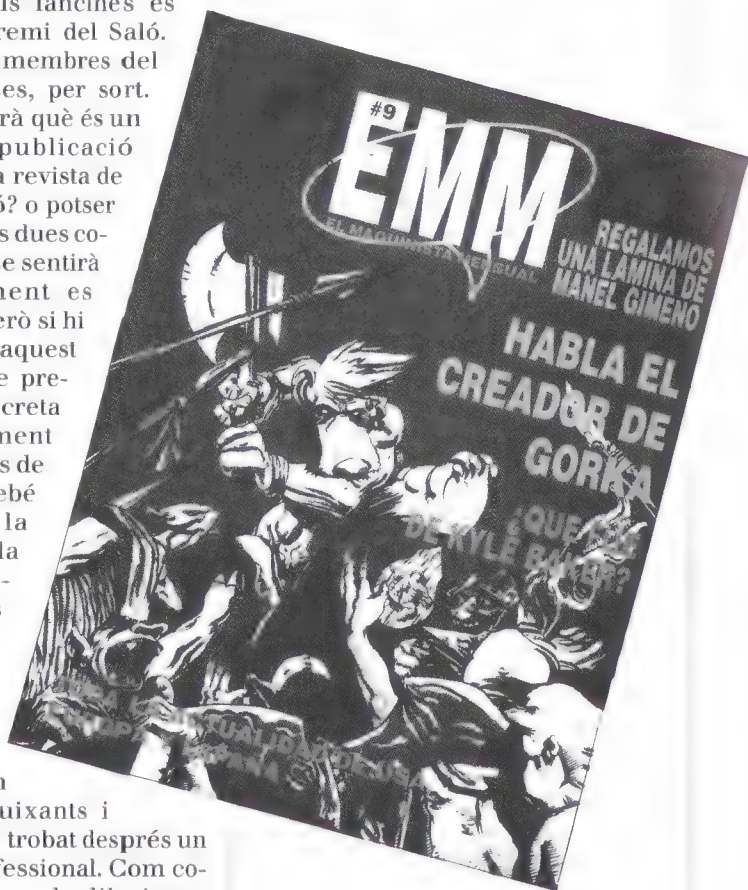
EMM ha optat per un plantejament professional, on tots els gèneres informatius són diferenciats: la informació, la crítica, l'opinió i l'entrevista. Les seccions també han seguit l'esquema convencional de la premsa escrita: les informacions apleguen tant a l'actualitat més immediata, fa que puguem parlar, més que d'un fancine, d'una publicació mensual d'informació d'història, on la valoració i l'anàlisi historiogràfic també té el seu espai.

La informació sense una plataforma de llançament de nous valors va perdent poc a poc el seu sentit. La notícia important es produeix quan apareixen nous valors que incorporen a la història idees i plantejaments renovadors. Aquesta tasca és gairebé nul·la a les revistes comercials de còmic que, com es lògic, arriuen el mínim quan es tracta de noves promeses. Per això, l'editorial valenciana La General, que publica EMM, ha optat per diferenciar les seves dues

revistes convencionals o també aquells treballs d'autors consagrats, que per les seves característiques no troben l'espai a les publicacions de còmic professionals.

Com cada any, el jurat de la Xlèna edició del Saló del Còmic discutirà quin dels fancines és mereixedor del premi del Saló. Les opinions dels membres del jurat seran diverses, per sort. Fins i tot es discutirà què és un fancine: ¿una publicació d'històries?, ¿una revista de crítica i informació? o potser una barreja de totes dues coses. El guanyador se sentirà afalagat i realment es creurà el millor. Però si hi ha un guardó en aquest Saló que a més de premiar una obra concreta fa un reconeixement general a centenars de persones que gairebé només reben la compensació de la seva pròpia satisfacció personal és el que se li atorga al millor fancine. La importància d'aquest mitjà és òbvia. Des d'aquestes pàgines han sortit crítics, dibuixants i guionistes que han trobat després un lloc en el món professional. Com comentava fa poc el dibuixant Calpurnio, si no hagués estat pel fancine *El Japo*, els de Makoki no haguessin conegut *El Bueno de Cuttlas*. Si no s'hagués publicat aquesta revista, ara no s'estaria produint una sèrie de dibuixos animats per a la televisió basada en aquest personatge. Els fancines són, sens dubte, el primer graó de tota l'escala de creació, informació i producció d'històries.

Jaume Vidal



35 Aniversario FILEMÓN Y MORTADELO

Siempre se llamaron Mortadelo y Filemón. Al principio formaban una pareja cómica. Una de esas parejas cuyo humorismo derivaba de la contraposición de sus componentes. Mortadelo era entonces un cretino cilíndrico y gamberril mientras Filemón representaba la temerosa moderación, el sano juicio bien intencionado. Pero el paso del tiempo proclamó una vez más el triunfo de la imbecilidad sobre la sensatez.

En toda pareja auténtica (Zipi y Zape no lo son: es un sólo individuo duplicado) existe siempre un elemento dominante cuya personalidad sobresale de la de su compañero para atraer la atención de los demás y dirigir el conjunto. El otro miembro de la pareja no es más que un complemento del primero, pero, eso sí, un complemento indispensable para la subsistencia de ambos y para que nazca una personalidad conjunta distinta de la de cada uno.

Por ejemplo, Sherlock Holmes y el doctor Watson constituyen uno de los más famosos dúos de la literatura, y quizá contribuyó a su notoriedad la profunda diferencia de carácter que los separaba. Sherlock Holmes era astuto, inteligente, engreído, sagaz, soberbio. Su figura se elevaba sobre la de su compañero, gris y no muy largo de entendimiento, hasta eclipsarla completamente. Y sin embargo, sin Watson el genio de Sherlock Holmes no hubiera existido. La aparente ignorancia y el voluntario apocamiento del primero no eran sino efectos calculados para el engrandecimiento del segundo.

Pues bien, Filemón, en sus primeras historietas, era una disimulada caricatura del gran Sherlock Holmes. Era un detective privado, al parecer director «jefe» de la agencia de información «Mortadelo y Filemón» aunque su nombre, como una premonición, figuraba en último lugar. Era quien imponía su voluntad

e impartía las órdenes al retrasado mental que le habían puesto al lado como subordinado. Y para desmoralizarlo, fumaba una enorme pipa como se supone hacía su admirado maestro, e incluso se arriesgaba a enunciar conclusiones fundamentales para la solución de los casos policíacos que cada día -o cada semana- se planteaban ante sus narices. Es cierto que al final, siempre por culpa de Mortadelo, acababa todo en una plancha monumental que provocaba las iras de los implicados, pero



hasta que esto ocurría la prepotencia del jefe prevalecía sobre la cretinez del empleado.

En el terreno del humor, sin embargo, la imbecilidad pura suele resultar mucho más graciosa que la caricatura de inteligencia, y Mortadelo estuvo adornado desde el principio con una serie de anomalías impropias de las personas sensatas que lo catapultaron hacia la fama en detrimento de su «partenaire», convertido poco a poco en un ser anodino para acabar dominado por la idiotez crónica de Mortadelo. De este modo se perpetuaba una constante de la historia de los cómics; en las historietas «serias», las de

aventuras, el héroe suele tener un acompañante «gracioso» subordinado a él, que desarrolla su siempre dudoso humorismo en función de la adustez del héroe al que sirve de contrapunto; en las historietas humorísticas el gracioso asume el carácter principal y su compañero corrobora la comicidad de las situaciones con una inocente seriedad cuya única misión es la de dar pie a las gracias del otro.

Durante años Filemón aceptó el papel de «payaso blanco» y se limitó a sostener con desenvoltura las gamberradas de Mortadelo. Pero cuando ambos abandonaron el detectivismo para ingresar en el espionaje, la estrella de Filemón se eclipsó definitivamente con la llegada de nuevos personajes que podían cubrir, con mayor brillantez, el lugar que él ocupaba. El «Super», superintendente de la T.I.A., dió desde entonces la réplica a Mortadelo, una réplica mucho más enérgica y autoritaria que la que Filemón le había opuesto antes, y éste restringió aún más su papel para aparecer como un simple apéndice de su antiguo subordinado, bueno sólo para recibir el dedo ajeno en ojo propio o para interponerse como valedor intermediario entre los dos extremos de una soga en tensión. Las historietas de la pareja, a partir de entonces, no hubieran variado demasiado si Filemón no hubiese existido. Incluso la revista que se dedicó en un tiempo a divulgar las aventuras del famoso dúo se llamó sólo «Mortadelo» olvidando incluir en el título el nombre de su sufrido compañero.

Después de treinta y cinco años de vida conjunta es ya tiempo de reivindicar las virtudes y los sacrificios de Filemón, inadvertido héroe de las historietas cómicas más populares del momento.

Salvador Vázquez deParga

MANUEL LÓPEZ BLANCO

ÚLTIMA CARTA A MANUEL LÓPEZ BLANCO

Querido Manolo, querido maestro, querido jefe:

Esta es la segunda carta que te escribo en lo que se me antoja muy corto espacio de tiempo. Igual que la anterior, esta es sólo para decirte lo mucho que te quiero y lo muy importante que tú has sido para mí. Y también para decirte que tu muerte me ha indignado. Me ha indignado profundamente. Más que dolor y pena, que también y mucha, me ha producido una profunda rabia.

Porque te ha llegado de golpe, de improvviso, dejándote con la palabra en la boca, con el proyecto sin realizar, con el dibujo a medio acabar, con los afectos enteros y los deseos intactos. Porque te ha llegado de repente en mitad del viaje, sorprendiéndote con la correspondencia sin contestar y la maleta sin hacer. Porque te ha llegado por la espalda como la embestida de un toro canalla, a traición como la puñalada del felón, repentinamente y por sorpresa como llegan siempre las malas noticias y las deslealtades.

Querido Manolo, ¿qué rabia tengo! Y no puedo hacer nada. Ni yo, ni nadie. Se acabó. Has cerrado tu carpeta y en esto no hay continuación como en los tebeos que tú dibujabas y que a mí y a tantos otros nos enseñaste a dibujar. Querido maestro... Fin de la serie; se acabó la colección. Qué pronto. No estábamos preparados, jefe, ni tú ni nosotros.

Últimamente os estáis marchando muchos. Demas-

siados. En un corto espacio de tiempo, tú, Ambrós, Peyo, Chiqui de La Fuente, Bob de Moor, Buzzelli... Parece como si os hubierais puesto de acuerdo o tuvierais una concertada una cita en alguna parte.

Querido Manolo, con tu muerte se me evidencia el final de toda una etapa. No es solamente la pérdida de tu presencia física, es que tu desaparición manifiesta la extinción de aquel oficio del que tú eras dignísimo representante: el de los dibujantes de maratón, los corredores de fondo del cuadernillo semanal, los grandes dinosaurios del tebeo español, los pesos pesados de la historieta de aventuras. Los esforzados e infatigables dibujantes del tebeo de continuará, de aquellos fascinantes tebeos de dibujos apresurados y espontáneos en los que muchos niños como el que yo fui (recuerda, Manolo, que antes que autor empecinado fui lector enamorado) aprendimos, a falta de otros textos más ortodoxos que no más bellos, y al ritmo trepidante y mágico de la aventura, las primeras lecciones de geografía, de historia, de ciencias...

Con tu marcha me llega el convencimiento de que se agota irremisiblemente un modelo de profesional del dibujo que ya nunca volverá a repetirse, de que se termina esa casta de autores, artistas que quizá nunca fuisteis conscientes de que lo erais, a los que nadie en vuestra época de fertilidad prestó la suficiente atención y cuyos nombres, a su tiempo debido, no solamente no se escribieron al tamaño de vuestros

merecimientos, sino que la mayor parte de las veces ni siquiera constaron en las portadas de vuestras obras.

Autores que nunca recibisteis una crítica, ni buena ni mala (no había críticos en vuestra época) ni vuestros admiradores os pidieron jamás un firma o un dibujito en los salones del comic (tampoco había salones y los tebeos ni siquiera se llamaban comics) que nunca supisteis de tiradas de ejemplares ni de ventas, ni de royalties, ni de derechos de autor, ni pudisteis conservar vuestra obra porque nadie os devolvió jamás un solo original. Que no tuvisteis nunca más referencia de vuestro trabajo que la cantidad de páginas semanales a realizar, pero que, eso sí, tuvisteis tiempo y voluntad suficientes para enseñarnos a dibujar a todos los que hemos venido detrás.

No sé si a esto de hacer tebeos se le puede llamar seriamente profesión. "Vivimos de esto pero también vamos a morir de esto", que dijo el Negro Fontanarrosa. Sea como fuere quiero que sepas, Manolo, que recojo tu testigo y sigo en la carrera ocupando tu lugar. Quiero decir que voy seguir intentando hacer mi trabajo con la misma dignidad que vi en tí y con el mismo espíritu altruista del que tú me impregnaste. Y a seguir, a seguir... ¡Hasta donde lleguemos jefe! ¡Hasta donde lleguemos! Allí nos encontraremos.

No te voy a olvidar nunca.

Carlos Giménez

Madrid, 12 de abril de 1993

EL TERRAT

una tontería con una casa



De dillums a
divendres
de les 12.30
a les 13.45
del migdia

RADIO
Barcelona 2
SER
96.9 FM

El pasado mes de junio fallecía en Madrid el dibujante Manuel López Blanco, profesional perteneciente a la generación formada en la capital de España tras la guerra civil. Sus inicios se sitúan en el estudio de López Rubio, donde coincidiendo con otros artistas realizó tareas de ayudante en la producción de tebeos y dibujos publicitarios. Tras algunos años de aprendizaje -y alternando su actividad artística con otras profesiones- entró a colaborar con F. De La Fuente en Histograf, la primera agencia internacional de historietas e ilustración fundada en nuestro país. Desde allí sus obras se difundieron en el ámbito iberoamericano y europeo. Con esta experiencia, no sorprende que cuando el editor madrileño Rollán le encargó la continuación de las *Aventuras del FBI*, que en 1951 iniciase Bermejo, el trabajo de López Blanco, de elevada calidad, consiguiese remontar la colección tras el periodo de crisis pasado.

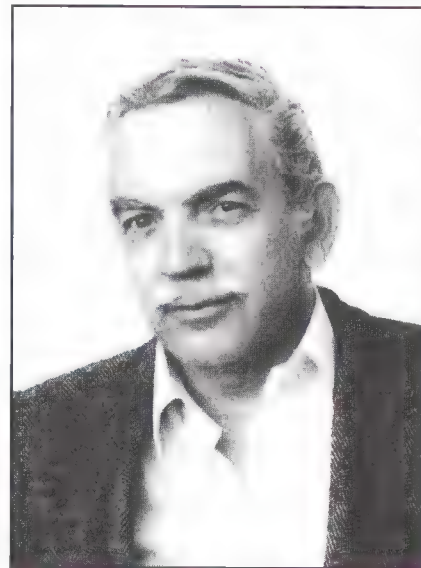
En 1960 comenzó una etapa de colaboración con la editorial Maga, con la que contactó a través de su amistad con Manuel Gago, hermano de los fundadores de la empresa valenciana. Sus más destacados trabajos fueron fruto de su cooperación con el guionista De La Iglesia, un autor muy interesante, que escribió para la misma empresa el guión de la memorable *Piel de Lobo*. En *Huracán* (1960) el tándem L. Blanco-De La Iglesia aborda el género de la ciencia-ficción desde una perspectiva donde la fantasía más libre abre paso a la ironía, llegando por la exageración hasta la parodia. La colección intenta superar algunas de las convenciones de los cuadernos: El héroe, lejos de mostrar el aplomo y seguridad habituales, aparece constantemente sorprendido, cuando no zarandeado por las circunstancias; el uso de una jerga pseudocientífica aproxima el

lenguaje al del tebeo cómico; los personajes muestran una asumida teatralidad de gestos y palabras que juega como factor distanciador de la narración, que progresa en sus extremos de inverosimilitud hasta el paroxismo. La colección no gozó de mucha aceptación -quizás en parte por las aportaciones innovadoras que proponía- y el mismo año, guionista y dibujante publican *El Coloso*, una serie adscribible de lleno al «péplum», un subgénero cinematográfico entonces en plena efervescencia, que recrea una Antigüedad de cartón-piedra, llena de superhombres musculosos -Steve Reeves es su indiscutible campeón-, de reyes perversos y decadentes y de doncellas de destacada opulencia física y vestuario alegremente *kitch*. Los interesados en revisar estos productos -la mayoría absolutamente indigestos- tienen en las programaciones de Antena 3 y Canal 9 un excelente filón. *El Coloso* no proyecta sobre el género la misma mirada de ironía que *Huracán*, procurando cenirse más a sus convenciones. De todos modos, no puede evitarse que durante toda la obra asomen de manera constante destellos de humor que, sin llegar a transgredir las limitaciones impuestas, sí hacen de esta historieta un producto digno, inteligente y de incuestionable valía profesional. El grafismo de López Blanco sintoniza a la perfección con el rumbo que el guionista pretende imprimir; su pincel limpio y elegante y su dinamismo expresan bien el sentido lúdico-contrapuesto al trágico- que preside la acción. El éxito de *El Coloso* motivó la aparición de una secuela, *El Príncipe de Rodas*, que fue concluida por Esteban Maroto, discípulo entonces- como Carlos Giménez- del autor madrileño. Para Maga dibujó también *El Espíritu de la Selva* en 1962.

Posteriormente, López Blanco fundó su propia agencia, Ibergraf, que dirigió durante diez

años, trabajando para el mercado exterior. Sus últimos años de profesional los pasó como redactor gráfico y diseñador de *Selecciones del Reader's Digest*. Su orientación hacia la ilustración y sobre todo, la gestión comercial propia de gran parte de sus obras, evitaron que este dibujante compartiese la injusta situación que tantos de sus colegas han debido padecer en el crepúsculo de sus carreras, privados del derecho a disfrutar del rendimiento de tantos años de esforzado trabajo.

Andrés Porcel



Manuel E. Darías

NOTICIAS DE TEBEO

Ignorados, despreciados o, simplemente, olvidados, los comics han sufrido durante muchos años la marginación por parte de los medios de comunicación. Motivos de este hecho, muchos. El primero es la consideración del tebeo como un arte menor, que muchos asocian con su pasado infantil o con la pornografía. Estos prejuicios han relegado a los tebeos durante demasiado tiempo a un espacio testimonial. Afortunadamente este panorama ha variado en los últimos cinco años, coincidiendo, no casualmente, con la recuperación del Saló del Còmic de Barcelona.

Las historietas, los personajes, los dibujantes y los editores de cómic han cobrado el protagonismo que puedan tener las películas, los actores, los realizadores y los productores del mundo del cine. Una noticia importante de comics es susceptible de abrir una sección de cultura o incluso de tener una llamada en la portada del diario. Los comics pueden ser noticia de primera plana, aunque no todavía con la asiduidad que merecen.

No resulta fácil la tarea que desarrollan los periodistas que se dedican a informar sobre historietas. Se enfrentan con la incompreensión de buena parte de sus compañeros y superiores, que sonríen irónicamente cuando este periodista les habla de sus noticias de tebeo. Resulta complicado vender las primicias de comic.

Solamente parecen despertar interés nombres como Tintín, Mortadelo y Filemón o Superman. Eso sí, cuando llega el Saló, que cuenta con una asistencia masiva de público, subvenciones públicas y patrocinios varios, es obligado hablar de comics. Estamos ante un acontecimiento. Pero pasado el festival, se vuelve a la «normalidad».

Los periodistas que escriben de tebeos se ven obligados a utilizar métodos de marketing para vender sus informaciones a los jefes de la sección de cultura. Entre una novedad editorial importante y un estreno cinematográfico mediocre, el segundo tiene más puntos que la primera para tener un espacio mayor y más destacado en el diario. De hecho, la prensa le dedica un tratamiento más regular, seguido de la radio y muy descolgada la televisión, que excepcionalmente emite algún programa sobre la historia del comic.

Tampoco hasta hace mucho los editores se tomaban en serio el hecho de mantener informados a los periodistas de las novedades y otras noticias de interés. Parece que finalmente han tomado conciencia de la importancia de esta tarea informativa y las relaciones entre editores y periodistas son más fluidas que nunca.

Sin duda, uno de los elementos que más ha contribuido a animar la información sobre historietas es la

competencia profesional que ha surgido en estos últimos años. A medida que se han ido valorando las noticias de comic, estas se han hecho más codiciadas. A ningún jefe de sección de un diario le gusta que la competencia le pise la noticia, y el comic ya no es una excepción a la regla.

Una de las carencias importantes que sufren los tebeos es la ausencia de publicaciones de información especializada. Muchos intentos han habido, desde los históricos números de *Bang* hasta la interesante aunque fallida experiencia de *Krazy Comics*. Buena parte de estas publicaciones han funcionado como un fanzine o se han empapado de este espíritu. La reciente aparición de la revista *Comic's Club*, con la vocación de interrelacionar el cómic con otros medios como el cine, los videojuegos o los pin's, intenta romper esta dinámica, con una propuesta moderna de gran tirada.

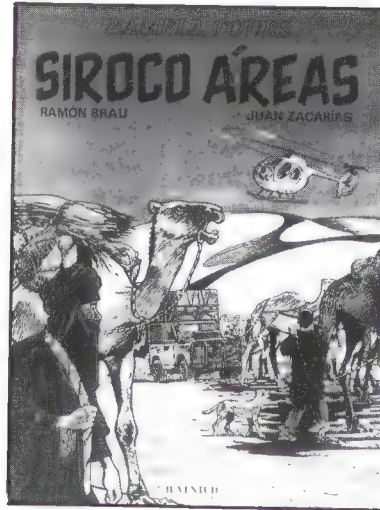
Comic y prensa es un binomio que cada vez funciona mejor en una relación de necesidad mutua. El reconocimiento a la tarea realizada por Manuel Darías desde el *Diario de Avisos* de Tenerife en la presente edición del Saló del Còmic de Barcelona es un tributo merecidamente ganado por uno de los pioneros de la información de comics en España.

Carles Santamaría



TUS COMPAÑEROS DE AVENTURAS

COLECCION: RAMBLA TOURS



NOVEDADES
SALÓN DEL
CÓMIC

COLECCION: YAKARI



COLECCION: CORI EL GRUMET



Editorial Juventud



Acércate
a los Libros
y Verás

¿POR QUÉ NO SE VENDEN LAS REVISTAS DE COMICS?

Las revistas de cómics se acaban. Poco a poco, una tras otra, van muriéndose. No se venden. Van dejando de publicarse, van desapareciendo de los quiscos.

Como contrapartida, proliferan, aparentemente con una salud no preocupante, otro tipo de publicaciones, tales como los "cómics-book" norteamericanos, los cuadernillos derivados de los "manga" japoneses, los álbumes francobelgas y algunas otras publicaciones de difícil clasificación.

Pregunta obligada: "¿Por qué no se venden las revistas de cómics?" Respuesta fácil, rápida y tonta: "Por culpa del vídeo y la televisión".

Yo no creo que esto sea cierto. O, por lo menos, no creo que sea cierto del todo. Sería demasiado sencillo: "Las cebollas no se venden por culpa de los pimientos morrones". Pienso que en una cocina bien surtida debería haber sitio para las dos cosas. En esta sociedad cada producto tiene su parcela, más grande o más pequeña. Los filatélicos siguen coleccionando sellos a pesar del tren de alta velocidad.

Seamos sinceros. Las revistas de cómics que no se venden es porque no están bien hechas. Porque no están bien pensadas. Porque están mal dirigidas y, o no interesan o espantan al comprador.

Con frecuencia, en estas mismas revistas se habla al lector como si fuera tonto, tratándole de "colegui" y con una jerga más propia de un fanzine de colegio que de

una revista que, se supone -¡hay que suponerlo, por favor!-, que es leída por gente culta, inteligente y respetable.

En estas mismas revistas se abusa de la autopublicidad, y se llenan páginas y páginas con artículos engordadísimos, a todas luces de relleno, que no interesan a nadie. Se abusa también con frecuencia de los refritos y de las nostalgias, publicándose reiteradamente historias ya conocidas y, a veces, hasta olvidadas. Eso cuando no se llena media revista con trabajos realizados por escolares aficionado, sin ninguna calidad ni talento, queriendo hacerlos pasar por historietas de autores noveles.

En muchos casos estas revistas no van dirigidas a ningún público en concreto, no tienen una línea editorial fija, ni ética, ni estética, ni ideológica, ni de tendencia, ni de estilo. Casi no hay colaboradores habituales, ni series fijas, y cada número de la revista está realizado como si fuera un sobre sorpresa que el lector comprará para ver lo que trae dentro.

En estas publicaciones se mezclan las historietas de corte clásico con las de tendencias "underground", las asépticas con las escatológicas, las para adultos con las juveniles, las porno con las filosóficas... Cocinando un guiso que, además de indigesto, a nadie le gusta.

Otras veces son revistas híbridas: mitad relatos, mitad fotonovela; mitad artículos, mitad cómics; mitad relatos, mitad his-

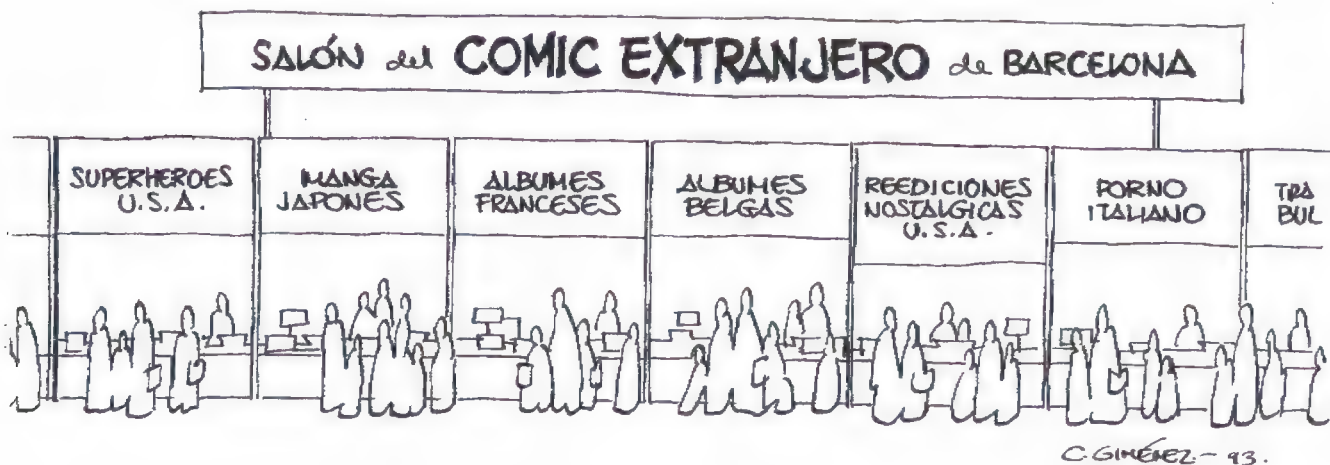
torietas... que, con la pretensión de abarcar dos tipos de público diferente, terminan no interesando a ninguno de los dos, pues el que compra un tebeo quiere recibir un tebeo completo, y no medio tebeo y media revista de numismática.

En otros casos son revistas tan raras, feitas y herméticas que no parece sino que la única pretensión clara del que las edita fuese la de desconcentrar, aburrir y fastidiar al atónito lector. Eso cuando no son publicaciones tan minoritarias, tan de tendencia estilístico-cultural, tan exclusivas, que terminan no siendo más que un complicado y pretencioso autoguño para la exigua minoría del propio clan que la realiza. Sin olvidar a esas otras tan intencionadamente feas y desagradables, con tanto moco, tanta pus y tanta viscera, que sólo persiguen, y desde luego consiguen, producir diarreas y hacer vomitar al que las compra. Eso sí, una sola vez.

Lo contrario de todo esto: Una revista de cómics bien hecha, bien pensada, bien editada, bien escrita, bien dibujada, inteligentemente dirigida, interesante, amena, culta, apasionante y divertida, que satisfaga al lector y le cree hábito. Simplemente.

A lo mejor resulta que una revista así se vende bien y tiene éxito a pesar de la dura competencia del vídeo y de la televisión. ¡A lo mejor!

Carlos Giménez



Las Aventuras de Marco Antonio y Cleopatra

**MARCO
ANTONIO**



**RODÉATE DE
BUENAS
HISTORIAS**



Glénat

Fuera de lo común

THE COM

OVER 80.000 VISITORS

People of all ages, interested in the world of the comic. People looking for something new, genuine fans. And there are more every year.

FAMOUS GUESTS

Celebrated artists and writers from all over the world have come to the Comic Fair and will come again. All styles to suit all tastes.

WELL DESIGNED EXHIBITIONS

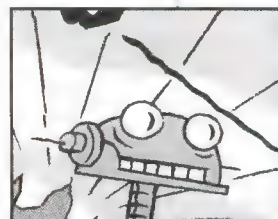
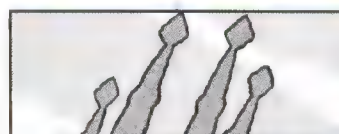
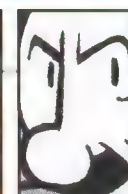
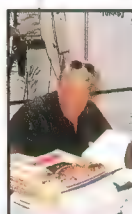
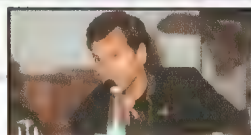
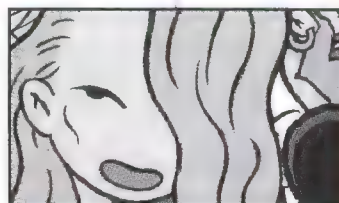
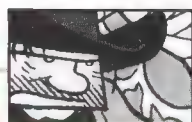
Exhibitions of last year's winners, of the finest international artists, of the most noteworthy anniversaries, of the best-sellers. Mounted by specialists in the field.

A RANGE OF ACTIVITIES

Besides the one-man exhibitions, the Fair includes a wide range of activities. The latest works presented. Lectures given. Round table discussions held on every aspect of the subject. Copies signed. Film and video shows.

A GOOD WORK PLACE

An international zone with free stands. An area specially designed for publishers and authors to meet in comfort. The best place in the world to do business.



MAJOR PRIZES

Each year a prize is awarded for the best book published, the most interesting newcomer, the best work by an established artist and the best foreign author. To encourage creativity, there is a prize for the best fanzine. Barcelona is the only leading Comic Fair to award a prize of this kind. All of them are worth money, except the foreign author, which is purely honorary.



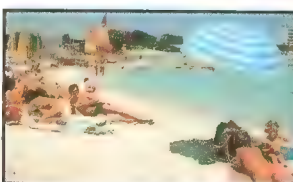
AN HISTORIC SETTING

The Fair is held in the old Born Market. A beautiful setting with over 8,000 square metres of space for 150 national and international stands, 6 exhibitions, a lecture theatre, a press office and two bars.



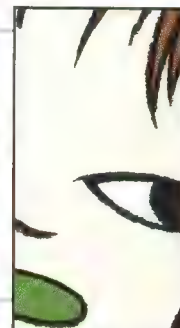
OTHER ATTRACTIONS

Another advantage of the Barcelona Comic Fair is being held in a big city. A city with splendid historical buildings, museums and a lively cultural scene. And a city at the forefront of design, with elegant bars and a rich night life at a wide variety of venues.



IN THE CENTRE OF BARCELONA

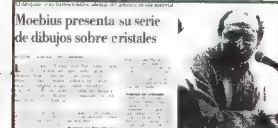
The Born is five minutes' walk from the Gothic Quarter in the heart of Barcelona. Next to the Ciutadella Park, laid out for the Universal Exhibition in 1888. A few minutes from the harbour and seafont in the Barceloneta. Excellent connections with the whole city.



THE FAIR IS ALWAYS NEWS

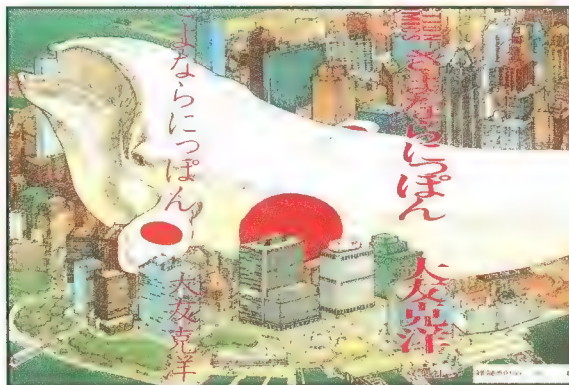
All the newspapers talk about what is going on during the days of the Fair. *El País*, the daily with the largest circulation in Spain, brings out a supplement devoted exclusively to the comic. All the TV channels report on the news and the visitors. The radio stations are also tuned in to the sound of the Fair.

The press service provides continuous coordination and information.



LAS CARAS OCULTAS DEL MANGA

MANGA



A la izquierda, un nada disimulado homenaje de Otomo a la invasión nipona en los USA. Es una portada de *Action Comics*.

© Katsuhiro Otomo

JAPÓN, PAÍS DE LA HISTORIETA

Antes de comenzar a conquistar el mundo, ha conquistado su país de origen. Algunas cifras bastan para explicar la influencia, el poder del extraordinario fenómeno cultural que representan los mangas en un país donde, es necesario recordarlo, menos de un uno por ciento de la población de 125 millones de personas es analfabeta.

Alrededor de mil millones de libros son editados cada año en Japón. Entre ellos, más de 400 millones son recopilaciones del manga, lo que significa una proporción única en el mundo: el 40% de las lecturas de un país económicamente desarrollado lo son de historietas. Antes de ser editados como tomos, los mangas son publicados en revistas, de los cuales, el best seller de la

prensa regular, *Shonen Jump* (que publica *Dragon Ball* entre otros) vende 6 millones de ejemplares por semana. De las 17 revistas que venden más de un millón de copias, 11 son de manga. Un total de 125 millones de revistas de manga son vendidos cada mes en Japón. Por habitante, significa que cada japonés compra una revista al mes, y tres tomos al año. Y eso no es todo.

Japón cuenta con aproximadamente 3000 dibujantes profesionales, y 30.000 amateurs. Es difícil calcular el número total de páginas dibujadas por año; de dos a tres millones debería ser una cifra cercana a la realidad. A título comparativo con los 500 títulos editados de media por año en los principales tres o cuatro países europeos productores de historieta, la producción anual de un país como Francia, España o Italia puede estimarse en 25000 planchas, o sea, cien

veces menos.

Un dibujante japonés de éxito, que publique normalmente en una revista regular dibuja 32 páginas por semana, o sea, 120 al mes.

Esta misma revista semanal ofrece de 300 a 350 páginas de historieta a sus lectores. En cuanto a las revistas mensuales, menos numerosas, pueden llegar a tener hasta 1000 páginas, como *Afternoon*, la más gruesa revista regular de Japón. De esta forma, un único equipo editorial de una treintena de editores, como el que reagrupan las revistas *Morning* o *Afternoon*, editados por Kodansha, puede acometer la publicación de 30000 páginas de manga por año, más que cualquier país europeo gran consumidor.

Tres editores japoneses, llamados Kodansha, Shogakukan y Shueisha, se reparten el 70% de este enorme

Osamu Tezuka, el llamado "Dios del Manga" entre los japoneses, trabajando en su estudio. Comentar, a título de curiosidad, que para los japoneses no existe Walt Disney, ellos han mamado la herencia Tezuka tan importante como el primero en aquel país.



Dos ejemplos de atractivas portadas de ediciones japonesas. A la derecha, un magazine mensual de 1000 páginas. Con un contenido realmente diverso, su aspecto asemeja a una de nuestras guías telefónicas. A la izquierda, tomo recopilatorio de *U-Jin*, a cargo de Shubaru Shuppan.

© Manga Frontier
© Shubaru Shuppan



MANGA

cado. Ellos son los que seleccionan los más célebres autores. Cada uno de ellos dispone de una flota de aproximadamente de 25 revistas de manga, bien estudiadas para alcanzar a todos los públicos de 3 a 50 años. Una docena de otros editores menos importantes publican también revistas, de las que las ventas medias dejarían en ridículo a no importa que editor europeo.

Este gigantesco mercado, y es inútil seguir insistiendo, no se ha creado por sí solo. Es el fruto de un largo trabajo realizado por los mencionados editores. Pero, ¿Cuál es el origen histórico de este mercado?

UNA EDIFICACIÓN SIN FISURAS

El término *manga*, fusión de dos ideogramas chinos, puede traducirse

como «profusión de imágenes» ó «desbordamiento de imágenes». Fue creado por Hokusai, uno de los grandes nombres de la estampación japonesa, que vivió entre el fin del XVIII y los comienzos del siglo XIX. Pero deberemos esperar a la apertura del Japón, a finales del XIX, para que los primeros mangas populares vean la luz. Rakuten Kitazawa es frecuentemente citado como el padre del género; sin embargo, pese a la popularidad de algunas historietas creadas antes de la segunda guerra mundial, como el pequeño perro Norakuro, de Tagawa Suiho, los mangas no encontrarán su verdadero despegue. Este fué debido al genio de un solo hombre, Tezuka Osamu, médico, profundamente pacifista y humanista, quien desde 1946, con el diploma en el bolsillo, decide consagrarse a la historieta. Enseguida, y gracias a la pobreza del papel (en la

época, los mangas no se compraban, se alquilaban, un fenómeno que durará entre 10 y 15 años, después del fin de la guerra), Tezuka, como Hergé, consigue primero decenas y luego centenares de millares de jóvenes lectores que siguen con atención las aventuras de sus héroes, del que el más célebre, Tetsuwan Atomu (Astroboy en Europa y Usa), es aquí una referencia al mismo nivel que Tintín en Europa. Hasta 1959 el manga no concierne más que a los jóvenes. Luego, Tatsumi Yoshihiro es el primero en desarrollar el concepto de Gekiga, que se podría traducir por historieta adulta. Conservando su clientela de niños y adolescentes, los editores lanzan a tumba abierta revistas para públicos maduros, sabiendo que, siendo niños al terminar la guerra, han mamado mangas desde su más tierna infancia. De esta forma, cada franja de edad ha sido conquistada poco



Tetsuwan Atomu (Astroboy en Europa y USA) es el principal personaje de la factoría Tezuka. Extrañamente desconocido en nuestro país, goza en Japón de una popularidad enorme. El talento de Tezuka se desborda en esta serie, de innegable poderío visual. Esperemos poder gozar algún día de la consiguiente versión en castellano de esta obra genial.

© Osamu Tezuka



Go Nagai, el autor de esta página, es uno de los más directos herederos de Tezuka. Su principal personaje, Mazinger Z, es conocido en España por una serie de animación que actualmente repone una cadena privada. Su última obra, a la derecha, se llama Devil Man.

© Go Nagai



La firma de Masakazu Katsura ha sido una de las que ha contribuido, a lo largo de la pasada década, a desarrollar el mercado femenino de mangas. A pesar de estar dirigido principalmente a las mujeres, sus historietas son leídas por un público diverso.

© Masakazu Katsura

a poco, y hoy en día los editores reflexionan sobre los conceptos de «Silver Manga», la historieta para ancianos (de cabellos plateados). Los años 80 han estado marcados por la creación de revistas de manga para las mujeres. Se estima que este lectorado ha pasado de dos millones de mujeres al principio del decenio a 20 millones al final. Parece pues que, en 1993, todos los japoneses, cuya edad oscile entre 3 y 55 años son clientes potenciales de manga. Cada franja y cada sexo dispone de su (sus) revistas, estudiadas en función de la escolarización, (Jardín de Infancia, Parvulario, EGB, BUP, Instituto, Universidad) o de la vida profesional. Nuevas revistas continúan creándose cada año, mientras las últimas en hacerlo han sido las de temática económica, de vida de empresas, etc... (como *Business Jump*, de Shueisha). Así, todos los géneros son representados, y consiguientemente el manga es una gigantesca industria cultural, educativa y pedagógica.

APRENDER EL SENTIDO DE LA VIDA GRACIAS A LOS MANGAS

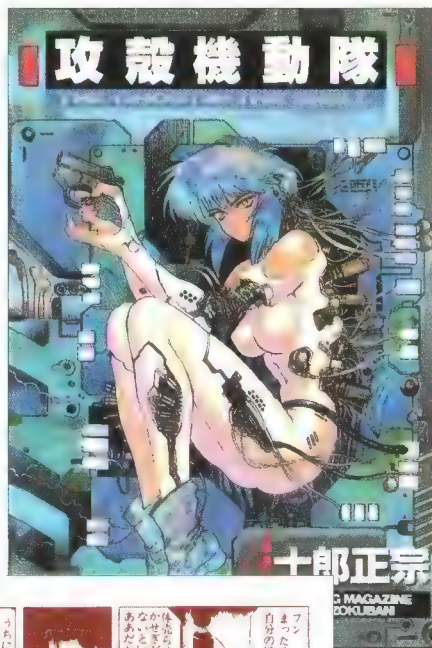
«Un pequeño dibujo vale más que un gran discurso», decía un emperador francés que no ha dejado más que buenos recuerdos. Es algo que los editores japoneses ha comprendido bien, siempre dispuestos a facilitar a sus lectores las historietas que solicitan. Entre las historias humorísticas o de ciencia ficción de los comienzos del manga, y la muy seria *Introducción a la economía japonesa en manga*, publicada entre 1986 y 1989, los mangas han explorado con éxito todos los géneros imaginables. Así el hombre, con sus fuerzas y sus flaquezas, se sitúa siempre en el centro de un puzzle, el de los mangas, formado de múltiples caminos, donde los géneros a explotar son ilimitados: el deporte, el amor, la aventura, la ciencia ficción, el erotismo o la historia, son sin duda los valores seguros del manga. Pero ante un público ávido de historias en historietas, otras vías han sido exploradas: la economía, la física, la filosofía, o las religiones son también enseñadas por medio del manga. Igualmente, por muy increíble que pueda parecer, los cursos de anatomía de la Facultad de Medicina, los folletos publicitarios de la Policía o el Ejército (incórbete, enrólate), o la reunión anual de cuentas de la Asamblea General de Pequeñas y Medianas Empresas son ejemplos del uso de los mangas.

Pero todo ello no debe hacer olvidar que el manga no es ni una obra de

merarte ni un documento pedagógico. Es ante todo un libro. Un libro que refleja la sociedad japonesa en su vertiente más cotidiana, humana y actual. Existe para responder a los sueños, a los ideales y los dilemas de los japoneses. El personaje de manga se vuelve hacia el lector a menudo, como si se dirigiese hacia este último. Y el lector se apunta al juego; se identifica con el manga, vive la vida de su héroe para resolver sus problemas y encontrar soluciones a los deseos de su vida cotidiana. La mejor expresión para definir una manga sería sin duda denominarlo «La Cultura del Gran Público».

¿CÓMO LLEGAR A UNA CULTURA DEL GRAN PÚBLICO?

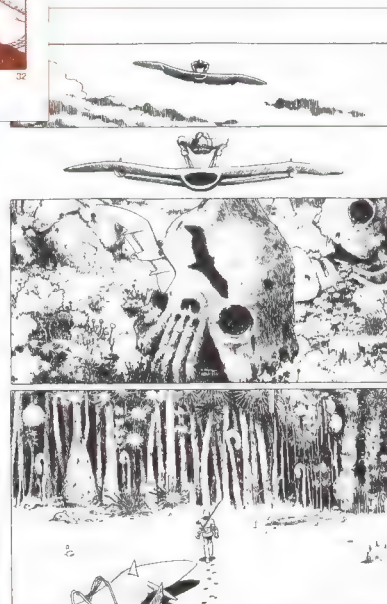
La sociedad japonesa es una de las más homogéneas que se conocen. Es el resultado de numerosos sondeos, efectuados cotidianamente sobre poblaciones bien equilibradas. Si las encuestas no valen, como todo, más que para conocer lo que uno quiere hacerlas decir, son utilizadas por los editores de manga, conjuntamente con otras fuentes de información como el cine o la televisión, para intentar saber cuáles son los temas que interesan a los lectores de su revista. Una idea de guión nace, y la máquina se pone en marcha. Esta explicación, un poco simplista, refleja sin embargo algunas grandes verdades que explican el éxito de las revistas de historieta. El manga no proviene directamente de la imaginación de una artista que, aislado en su estudio, y trabajando como un robot, produce regularmente sus 32 páginas semanales. Es más la coordinación del trabajo en común entre el dibujante por un lado, su editor y el equipo editorial al completo de la otra, como son creadas estas obras de las que algunas, hay que recordarlo, se extienden hasta varios millares de páginas. Una vez la máquina se pone en marcha, el editor responsable comienza a estudiar la recepción de los lectores. Cada revista (y cada libro) incluye una postal donde se hace cierto número de preguntas al lector. En general, las siguientes preguntas se encuentran en todas las revistas de manga: ¿Cuál es la mejor historia de la semana? ¿Cuáles son las cuatro mejores? ¿Por qué historia concreta ha comprado la revista? ¿Cuál es la peor historia? ¿Cuál es el mejor dibujo de la semana? Continúan así con una serie de cuestiones, sobre un tema dado, que sirve primero para conocer al lectorado y sus anhelos, y son así útiles a la casa editora en general, cuyos resultados son enseguida revendidos a institutos de sondeo. A modo



Masamune Shirow es famoso por las acertadas proporciones corporales de sus mujeres. Su nueva obra, tras *Appleseed*, es *The Ghost in the Shell*, publicado por entregas en el *Young Magazine* de Kodansha. Poseedor de un estilo cercano al de Otomo, Shirow consigue desarrollar su propio universo.
© Masamune Shirow



Shueichi Maruo es uno de los más originales creadores nipones. Su obra está plagada de referencias a la cultura occidental, cruzadas con la especial sensibilidad nipona del dolor, sea o no de origen sexual: gusanos, globos oculares, mutilaciones, violaciones, sadismo... Las escenas perversas de su obra retraen notablemente a Sade, Genet, Bataille o el propio Buñuel, como esta escena demuestra.
© Shueichi Maruo



Página de *Nausicaä*, serie de temática fantástica visiblemente inspirada en un universo Moebiano. Su autor es Hayao Miyazaki y, a pesar de no haber sido publicada en nuestro país, es posible encontrar en algunos video-clubs una versión animada de dicha serie. Enormemente imaginativa, goza de un merecido prestigio.
© Hayao Miyazaki

MANGA



Nacido en China en 1935, y posteriormente trasladado al Japón, Fujio Akatsuka, reconocido como uno de los maestros del gag, dará vida a numerosos personajes, normalmente antihéroes feos, estúpidos, de aberrante comportamiento y dudosa moral. *Tensai Bakabon*, una de sus principales series goza de una soltura de trazo envidiable. Sus tres personajes principales son, Bakabon, su padre y el gato Nyarome. Publica Kodansha.
© Fujio Akatsuka.

de ejemplo, *Morning*, que vende un millón doscientos mil ejemplares, recibe cada semana un millar de cartas, lo que le permite saber, primero, las historias favoritas y las odiadas, la repartición geográfica, el sexo, la edad y la profesión de los lectores. Y, según la naturaleza de las preguntas, a que edad han tenido los lectores su primera experiencia sexual, o si conocen exactamente cuales son los medios de contagio del SIDA, o incluso cuántos tomos de manga compran todos los años, o cual ha de ser el precio ideal de un libro en color (no lo olvidemos, hasta el presente, el manga es en un 99% de los casos en B/N. Los colores de *Akira*, por ejemplo, han sido creados por un estudio americano para un público occidental). Para incitar a sus lectores a responder, la revista ofrece regalos, que pueden ser un reloj, una camiseta, una hermosa pluma, etc...

Cuando las cifras son analizadas, no es solamente fácil saber si se puede prolongar determinada historia sin gran riesgo de decepción -lo que explica la desmesura de algunas historias, hasta de 10000 páginas- sino también puede acarrear la desagradable consecuencia de tener que cortar una historia. El lector es así rey, sólo él juzga, o casi, porque el empeño de los editores de prolongar una prueba permite sin embargo salvar algunas historietas que han tenido un mal despegue.

La colaboración del dibujante y el editor que se ocupa de él es total. Si no se ven todos los días, se hablan cotidianamente, se envían faxes o trozos de guión. Los diálogos, el desarrollo, son discutidos, trabajados antes de asumir el entintado final. Y las planchas, una vez al gusto del editor, y pasadas por sus manos, son releídas una primera vez por un Vice Redactor en Jefe, quien puede añadir correcciones, para llegar finalmente al Redactor en Jefe, Dios en persona, que no se inmuta por hacer modificar lo que no ha entendido de un primer vistazo. Inútil decir que es al precio de semejante trabajo como los lectores fácilmente encuentran lo que buscan cuando compran su revista favorita. Si, de una veintena de historias que componen una revista, el lector medio lee cuatro por lo menos, el combate está ganado, y a priori sus ventas no deben descender. Estos son los mecanismos cotidianos de la creación de mangas. Veamos ahora cuales son las últimas creaciones que han acaparado la atención de los lectores.

NOVEDADES

Akira, sin duda el manga más conocido fuera de Japón, el más referencial,

MANGA

Shigeru Mizuki es un importante autor infantil nipón. Su serie *Hakaba No Kitaro* es muy conocida en Japón. Publicado en el *Shonen Magazine*, posee una crudeza inhabitual para el público infantil occidental. La iconografía ocular, presente en toda la serie, es una constante de los creadores en dicho país.

© Shigeru Mizuki



El prototipo MS-06 FZAKU II pertenece a los diseños de Kazuhisa Kondo para su serie *Go Ahead*. Las historietas de robots gozan de un gran éxito en Japón, y son la contrapartida japonesa a *Los Transformers* americanos.

© Kazuhisa Kondo

está por fin terminado. El volumen 6, y último, ha aparecido en Japón la última semana de marzo de 1995. *Akira* es el manga más curioso del decenio de los 80: primero, el dibujo de Otomo Katsuhiro es sin duda el más próximo al estilo occidental que cualquiera de los otros mangas japoneses. Segundo, si *Akira* ha tenido un enorme éxito en Japón, no es ni de largo el Best-Seller del género. Con aproximadamente 600.000 álbumes vendidos por tomo, o cerca de cuatro millones en total, se trata de una muy buena venta, sin más. Otras series totalmente desconocidas en el extranjero, como por ejemplo *Shima Kosaku* (historia de un jefe de personal en una empresa imaginaria), *Chinmoku no Kantai*, llamada *Silent Service* en inglés, que cuenta la historia de un submarino atómico japonés y sus relaciones con las armadas del mundo entero, o incluso *Be Bop High School*, la vida en los colegios, son mucho más populares, y cada tomo sobrepasa cómodamente el millón de ejemplares.

Como cada uno de estos títulos sobrepasa ya la veintena de volúmenes, el margen es grande comparado con *Akira*, que permanecerá para nosotros como la auténtica obra maestra del manga. En lo que *Akira* es especialmente interesante es en que, contrariamente a todos los mangas, no tienen héroe. En efecto, una de las fuerzas de los mangas reside en el personaje principal, el que se dirige directamente al lector, aquel con el cual el lector va a identificarse. En *Akira*, ¿quién es el verdadero héroe? Ha sido justamente el genio de Otomo y de su cómplice editor lo que ha permitido mantener tantas páginas un suspense tal, sin proponer un héroe. La cuestión es saber qué va a hacer Otomo tras *Akira*: Tenía el proyecto de una nueva serie con guión de Jodorowsky, pero no parece haber comenzado el trabajo. Como Otomo deberá estar presente en el *Saló del Còmic de Barcelona*, la mejor respuesta no podrá venir más que del principal interesado, él mismo.

Otro mamut del manga, Toriyama Akira, continúa *Dragon Ball* como todo el mundo sabe, con el título *Dragon Ball Z*. Son Gohan ha reemplazado a Son Goku, y Toriyama no ha dejado de dibujar a sus pequeños personajes.

Publicada en *Shonen Jump*, *Slam Dunk*, de Inoue Takehik, es una historia de basket ball que sucede en un colegio. *Slam Dunk* es una de las preferidas de los lectores, adolescentes de esta revista, y está a punto de convertirse en una serie tan popular como *Dragon Ball* en Japón.

Dragon Quest, creado por un asistente de Toriyama, continúa desde hace

Este dibujo de Tezuka simboliza perfectamente la estrecha relación existente entre los autores y sus editores.
© Osamu Tezuka



Hayao Miyazaki es uno de los más creativos artistas japoneses. Aparte de sus historietas es un destacado director de animación. La página de la derecha pertenece a una versión en historieta de su personaje Porco Rosso. Miyazaki colaboró con Moebius en la realización del largometraje de animación *Little Nemo*, aunque no llegó a terminar el proyecto. El propio Moebius ha confesado repetidas veces su admiración por este autor.
© Hayao Miyazaki

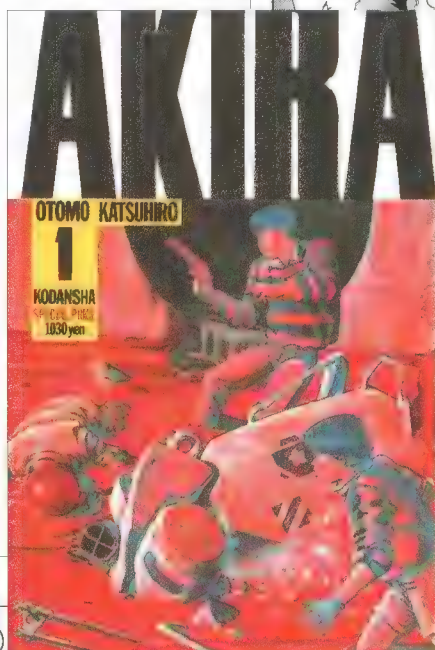


Hiroshi Hirata es uno de los más clásicos autores japoneses, especializado en temas históricos. Actualmente, se está reeditando su obra completa en volúmenes de cuidada edición. La página pertenece a *The Samurai Cruel Story*. Publicado por Nippon Bungeisha Inc.
© Hiroshi Hirata

MANGA

Página de las aventuras de Son Goku, del archiconocido Akira Toriyama. A raíz de su éxito televisivo, las historietas de *Dragon Ball* han tenido una estrepitosa acogida en nuestro país. Las edita Planeta-De Agostini, a partir de la versión original de Jump Comics.

© Akira Toriyama



Portada del primer tomo de la edición japonesa de *Akira*, opus magna de Katsuhiro Otomo, editado por Kodansha. *Akira* ha sido el buque insignia del manga para su desembarco en el mercado occidental.
© Katsuhiro Otomo



Sanctuary es la última obra de Ryoichi Ikegami, esta vez con guión de Sho Fumimura, sobre el tema del *Yakuza* (mafia japonesa). Ha sido producido para Big Comics.
© Fumimura / Ikegami

tres años cautivando a los principiantes del género *Dragon Ball*. Aunque la popularidad de la serie proviene sobre todo de los video juegos, que pulverizan todos los récords de venta.

Rokudenashi Blues (el blues de los granujas), de Morita Masanori, recuerda un poco a una *Be-Bop* para adolescentes. Es la historia que más de moda está entre los estudiantes. En todo caso, las montañas de tomos de esta serie, que se desarrolla en un instituto, son las más imponentes en las librerías.

En otro registro, *Kisseiju*, de Iwaaki Hitoshi, publicado en *Afternoon*, es muy popular. Parece que Otomo la considera el mejor manga desde principios de los años 90.

Adachi Mitsuru, con la mayor venta de Japón (ha llegado a los 100 millones de volúmenes vendidos en 1989), acaba de comenzar una nueva serie. Especialista en comedias amorosas, con el instituto como marco, y el base-ball (el deporte favorito de los japoneses) en segundo plano, Adachi ha creado *H2* el año pasado para *Shonen Sunday*.

Ron (el Dragon, en chino), de Murakami Motoka, cuenta la historia de un joven universitario que practica el Kendo (arte marcial) en los años 20. Muchos profesionales reconocen que *Ron* es uno de los mejores mangas del mercado.

En *Morning*, para los boxeadores, o mejor para comprender la filosofía del boxeo y la vida de un boxeador, *Aishteru* (te quiero) de Morimura Shin, es considerado como un modelo del género.

Para los amantes de las cifras, la serie titulada (retened el aliento), *Kochira Katsushikaku Kameari Koenmae Hashitsujo* (La Comisaría del distrito de Katsushikaku, en el barrio de Kameari Koenmae, y podéis respirar) ha llegado a su 86º volumen, lo que representa cerca de 17000 páginas publicadas. Parece ser el récord del género. *KKKKH* cuenta la vida de un policía de barrio, sus fantasmas, sus manías, etc. El autor, Akimoto Yasu, trabaja en ella desde hace cerca de veinte años, así que su lectorado abarca ya dos generaciones. La leyenda dice que el padre que leía esta historietita cuando estaba en la Universidad se asombra de ver a su hijo leyendo la continuación de las aventuras del policía.

Ikegami Ryoichi, el autor de *Crying Freeman*, dibuja para *Big Comics* una

historia de mafiosos (Yakuza) titulada *Sanctuary*. La novedad consiste en que la joven generación de mafiosos japoneses se han vuelto elegantes (?), y se han introducido en negocios que, a priori, parecían limpios (aunque en realidad no lo fuesen). Como siempre, está bien dibujado.

La última revelación es, incontestablemente, *Gon*, de Tanaka Masachi. A un ritmo de producción lento para Japón (que se explica por la calidad del dibujo), *Gon* es una historieta sin diálogos, en el que el héroe, un pequeño dinosaurio, combate o se asocia a otros animales. Está a punto de convertirse en la mascota de los japoneses, antes de conquistar el mundo entero, pues tal es la voluntad de su creador. *Gon* es simplemente genial, no hay otros términos para definirlo.

Y como tengo la palabra, os descubriré mi historieta favorita; *Miyamoto Karakimi* es la historia de un joven empleado siempre con prisas y estrés de trabajo. Estoy simplemente enamorado de la novia del protagonista.

Y destaquemos finalmente a Taniguchi Jiroh, quien realiza el primer manga cuyo guionista es europeo, puesto que se trata nada menos que del mismo Moebius. ¿Permitirá la confrontación de estos dos grandes creadores la esperada fusión entre dos culturas historietísticas?.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Los políticos y los diplomáticos no llegan a mejorar la comprensión entre los pueblos europeos y japoneses. ¿Podrán el manga y la historieta lograrlo? Los primeros balbuceos van en camino de ello: considerable éxito de las traducciones de manga en Europa, sobre todo entre los jóvenes, publicación regular de obras creadas a tal efecto por artistas europeos en las revistas japonesas *Morning* y *Afternoon*, colaboraciones entre dibujantes del Este y guionistas del Oeste (y viceversa). La historieta, como lenguaje, no ha pronunciado, su última palabra. Digamos simplemente que cada uno aprende del otro, y que de este conocimiento y respeto mutuo nacerá, de aquí al fin de siglo, un lenguaje común entre nuestras dos culturas.

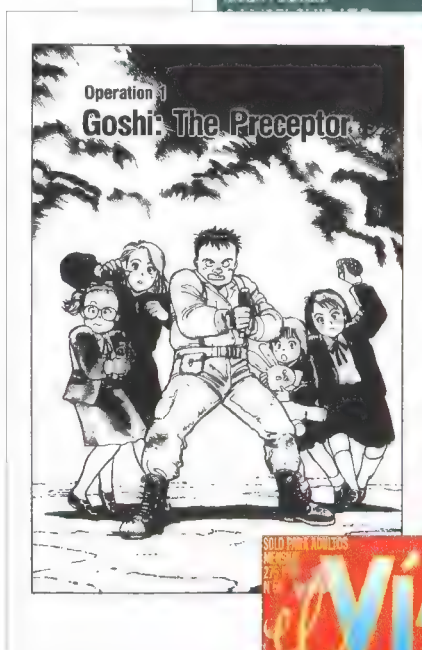
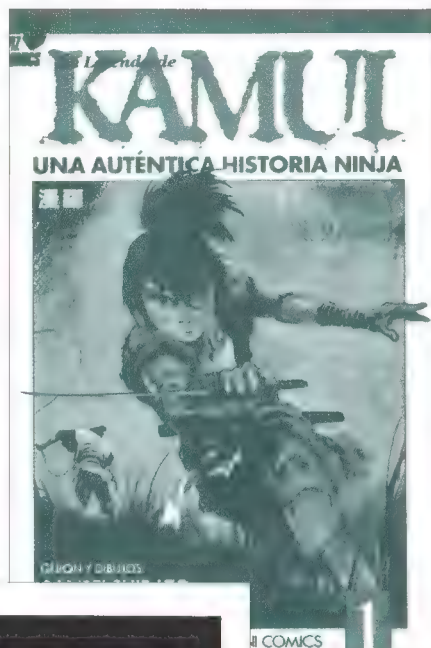
Pierre-Alain Szigeti

(Editor de una serie semanal de manga para las revistas *Morning* y *Afternoon*, de Kodansha. Estará presente en el *Saló de Barcelona*, donde espera conocer a numerosos artistas españoles).

Traducción y pies: Tino Reguera

Portada de un número de la edición española de *Kamui*, a cargo de Planeta-De Agostini. Su autor, Sampei Shirato ha creado una serie histórica de marcado carácter dramático. La edición original es de Viz Comics.

© Sampei Shirato



Portadilla del primer episodio de la versión americana de *Pineapple Army*, creada por Kazuya Kudo y Naoki Urasawa. La versión en inglés corre a cargo de Viz Comics. © Kudo / Urasawa



Yoshihiro Tatsumi, el primero en desarrollar el concepto de Gekiga (historieta adulta), fue también el primer autor japonés en darse a conocer, en las páginas de la revista *El Vibora*.

© Yoshihiro Tatsumi

MANGA

LLEGA...



DORAEMON EL GATO CÓSMICO

P & M

Derechos exclusivos de merchandising

P&M

Tuset, 21 1º 3ª

TF (93) 209 27 66

FAX (93) 209 31 57

08006 Barcelona

Director: Sr Ignacio Molina

MEDITERRANEO
FILMS

Derechos exclusivos de TV

LUK INTERNACIONAL, S.A.

Rosellón, 218 pral 1ª

TF (343) 487 69 86 / 487 84 48

FAX (343) 487 06 87

08008 Barcelona

Director: Sr F. Gratacós

INVITADOS

KATSUHIRO OTOMO

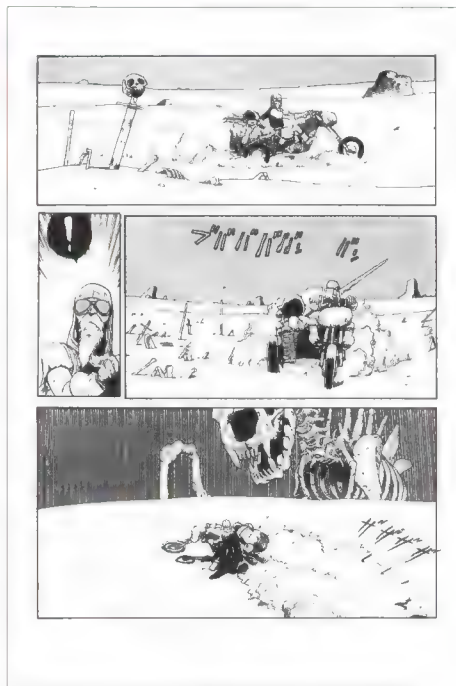
Nacido en Tokio en 1954, si bien no fue el primer historietista japonés en publicar su obra en Occidente, sí el que ha contribuido a consolidar la «fiebre de manga» que actualmente conocen Europa y América. Tras finalizar sus estudios, debuta en 1973 con *Mateo Falcone*, adaptación de una novela de Prospero Merimée. Durante sus diez primeros años de carrera, realiza para la editorial Futabasha varias historias cortas de tema fantástico, así como otras más prolongadas, de entre las que destacan *Fire Ball*, *Sayonara Nippon* y *Domu*; esta última, sobre el enfrentamiento entre un anciano y una niña, ambos dotados de poderes psíquicos, fue publicada en España por Norma Editorial en tres volúmenes, bajo el título *Pesadillas*.

En 1983 pasa a la editorial Kodansha, para cuya revista *Young Magazine* publica la obra que lo catapultará al estrellato, *Akira*. Poco hay que añadir de esta crónica urbano-apocalíptica de 2030, aparecida en nuestro país de la mano de Ediciones B, y cuya versión de 1988 en forma de película de animación ha incitado aun más a ser convertida en objeto de culto.

Habiendo intervenido en otros campos como la ilustración, la publicidad y el cine, tanto de imagen real como de animación, Otomo ha reducido últimamente su labor como dibujante de manga, encargándose únicamente del guión de sus creaciones más recientes: su gran éxito actual, *The Legend of Mother Sarah*, está siendo ilustrado por Takumi Nagayusa. Iniciado en 1990 de sus hijos a través de una Tierra devastada por los cataclismos nucleares, se prevé que su inminente edición en USA, y acaso poco después entre nosotros, llegue a igualar el éxito de *Akira*.

KOJI INADA / RIKU SANJO

Esta pareja compuesta por un dibujante -Inada- y un guionista -Sanjo- ha alcanzado notoriedad en los últimos tiempos merced a la adaptación en manga del video juego *Dragon Quest*, en las páginas de *Shonen Jump* desde 1990. Dicho videojuego, lanzado en 1986 por la compañía Enix, tiene la particularidad de contar con personajes diseñados por Akira Toriyama -del cual Inada había sido asistente-, gozando de un éxito multitudinario en el Japón, hasta el punto de conocer cinco versiones diferentes y motivar el que fuese llevado al manga y a la animación. *Dragon Quest* narra las hazañas del joven guerrero Dai (Fly, en la versión catalana emitida por TV3) en un típico universo de «heroic fantasy».



Entre las obras primerizas de Otomo están las adaptaciones libres de algunas novelas famosas, como esta de Don Quijote. Su estilo recuerda todavía a uno de sus autores favoritos de aquella época, el mismo Moebius.

© Katsuhiro Otomo

MANGA



Página de *Dragon Quest*, la más conocida obra de estos autores.

© Inada / Sanjo

INVITADOS

Los escenarios puramente fantásticos son donde mejor se mueve Terasawa. A la derecha, una página de *Kabuto*, una de sus últimas series. Edita Shueisha.

© Buichi Terasawa



BUICHI TERASAWA

Nacido en 1955 en la isla de Hokkaido, se embarcó en la carrera de autor de manga al creer que ello podría consistir un primer paso para introducirse en el campo del cine, una de sus anteriores vocaciones. Tras colaborar como asistente del pionero de los manga, Osamu Tezuka, en 1977 lanza en las páginas de semanario *Shonen Jump* su primer éxito, *Space Cobra*, serie de ciencia ficción realizada en un estilo semicaricaturesco, sobre un hombre de negocios del futuro que contrata los servicios de una «agencia de sueños» para evadirse de la rutina cotidiana, convirtiéndose así en un aguerrido pirata del espacio. A finales de los 80, con un tratamiento gráfico más realista, aparece *Midnight Eye Gokū*, protagonizada por un investigador privado cuyo ojo derecho es un ingenio que le permite acceder a cualquier banco de datos de cualquier ordenador del mundo. La edición española de este manga, con el título *Inspector Gokū*, corre a cargo de Planeta-Agostini. Otras series de Terasawa incluyen *Black Knight*, *Bat* y el guerrero ninja *Kabuto*; este último, lo mismo que *Space Cobra* y *Midnight Eye Gokū*, ha sido llevado a la animación. Terasawa es asimismo creador de un juego de ordenador que ha hecho uso de la animación para la parte visual.

MANGA

MASACHI TANAKA

Nacido en 1962 en Shinane, tras estudiar Bellas Artes en Osaka marchó a Tokio en 1984. Colaborando básicamente para los títulos adultos de la editorial Kodansha, crea sucesivamente diversas series como *Flash* (1986), una mezcla de western e historias de samurais con toques de ciencia-ficción, o *Unidentified «Prince» Object*, (1990) sobre un joven que penetra en un universo de heroico-fantasy a través de un libro; si bien habría que esperar a 1991 para presenciar el nacimiento de *Gon*, la obra que le haría saltar definitivamente a la fama. Las andanzas de este pequeño pero perverso dinosaurio, y su lucha por la supervivencia en el mundo animal han alcanzado un impacto intencional, no sólo por el hecho de carecer de diálogo, sino especialmente por la minuciosidad del dibujo, a base de elaborados tramados a plumilla, y el dinamismo de la puesta en escena y el ritmo narrativo. *Gon*, del cual hay en proyecto una versión en animación, ha sido traído a España de la mano de la revista *El Víbora*.

El simpático Gon, la más famosa creación de Tanaka, en una de sus trepidantes aventuras. Edita Kodansha.

© Masachi Tanaka



INVITADOS

JIRO TANIGUCHI

Nacido en 1947 en Tottori, tras terminar sus estudios se inicia en el manga como asistente del dibujante Kyota Ishikawa, en 1966. Será diez años más tarde, al conocer a Natsuo Sekikawa, cuando lanzará sus obras más destacables con este último como guionista. Entre las obras del dúo destacan *Unprotected City*, la serie policíaca con toques de humor *Trouble is my Business*, la serie de biografías sobre literatos japoneses de finales del siglo pasado *La era de Bocchan*, y particularmente, *Hotel Harbour View*, historia policíaca ambientada en Hong Kong, cuyo trepidante ritmo cinematográfico, unido a un trazo meticuloso, y una acusada influencia del cine negro americano, han contribuido a que se haya editado en USA y otros países. Ultimamente Taniguchi ha proseguido su carrera en solitario, produciendo el guión y el dibujo de series como *GeniYu Jiten* (Relatos prehistóricos, 1990), o *Chikyu Hyokai Jiki* (Supervivencia en la nueva era glacial). Recientemente, *El Vibora* ha publicado en nuestro país algunas entregas de su serie con escenario cotidiano y costumbrista *El Paseante*.



Taniguchi es un autor de variados registros y puntilloso trazo. Esta página pertenece a una de sus obras de tono costumbrista. Edita Big Comics.

© Jiro Taniguchi

MANGA

RYOICHI Ikegami

Nacido en 1944 en Fukui, publica su primera historieta amateur a la edad de 22 años en la revista *Garō*. Dos años más tarde, debuta como profesional con una serie de western, si bien su primera obra importante, *Aiueo Boy*, con guión del veterano Kazuo Koike, no aparece hasta 1973; al año siguiente lanza la serie de ambiente estudiantil *Otokogumi* (Banda de machos), con guión de Tetsu Kariya. Dos de sus obras le han permitido aportar su grano de arena para la implantación de los manga fuera del Japón: *Mai, the Psychic Girl* (1987, guión de Kazuya Kudo), sobre una adolescente con poderes paranormales, y *Crying Freeman* (1988, guión del ya citado Koike), ambientada en el mundo de los yakuza, el equivalente nipón de los mafiosi; ambas obras han sido publicadas en España por Planeta-Agostini. Habiendo colaborado casi exclusivamente para la editorial Shogakukan a lo largo de su carrera, ésta incluye otras obras como *Sanctuary*, que trata de nuevo sobre los yakuza; *Otoko Ozora*; *La vida de Oritsuin*; *La paloma roja*, de tema histórico con toques de erotismo, etc. *Crying Freeman* ha sido llevada a la animación en forma de OAV (Original Anime Video, o film destinado exclusivamente para su edición en cinta), mientras que se ha anunciado una versión cinematográfica en imagen real de *Mai*, dirigida por Tim Burton.



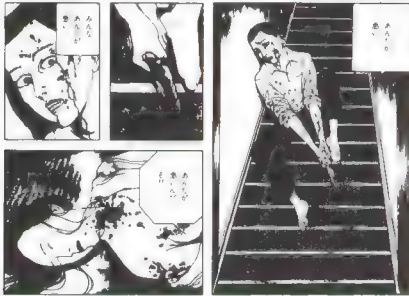
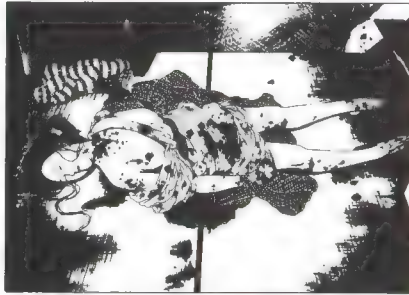
Página de *Mai, The Psychic Girl*, respuesta nipona a los exitosos mutantes americanos, por una de las más conocidas parejas de creadores japoneses. Edita Viz.

© Kudo / Ikegami

INVITADOS

La poesía y la violencia se mezclan a partes iguales en DDT el álbum de Maruo publicado por Seirindo al que pertenecen estas páginas.

© Suehiro Maruo



SUEHIRO MARUO

Nacido en 1956, se forma de manera autodidacta y empieza a trabajar a principios de los años 80, constituyendo uno de los grandes pilares sobre los que se asienta la revista mensual GARO publicada por la editorial Seirindo. Esta revista que ya en los años 70 se había convertido en la punta de lanza del comic japonés más renovador y vanguardista, reúne a los mejores talentos y se afirma como una publicación muy influyente a pesar de tener una tirada de 25.000 ejemplares, cifra insignificante en el contexto editorial japonés en el que abundan las ediciones millonarias.

La obra de Maruo rompe con los esquemas más tópicos y formalistas de la historieta japonesa, proponiendo un mundo gráfico inquieto y ágil en el que la narratividad recurre tanto a los elementos poéticos como a la tensión de lo inquietante. La violencia, el terror, el asco, la sordidez, se plantean como formas de entender la carga onírica de la realidad a medio camino entre la pesadilla y el ensueño.

Entre sus obras más destacadas figuran:

Das Ungetum der Rosenstock - 1982 - Seirindo

Yume no Q-SAKU - 1982 - Seirindo

DDT 1983 - Seirindo

Shojo Tsubaki - 1984 - Seirindo

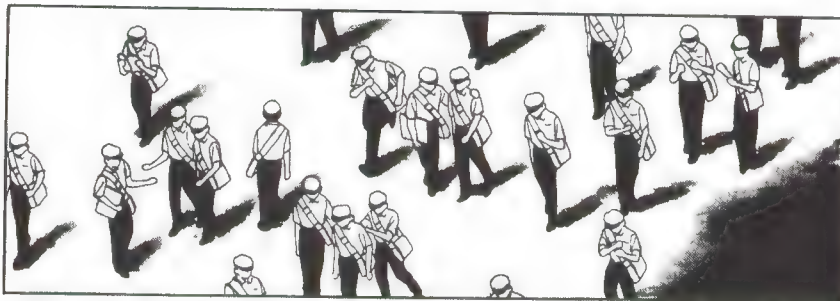
Kinladons - 1984 - Seirindo

Only you - 1985 - Seirindo

Paranoia Star - 1986 - Kawade Shobo Shinsha

Maruojigoku - 1988 - Seirindo

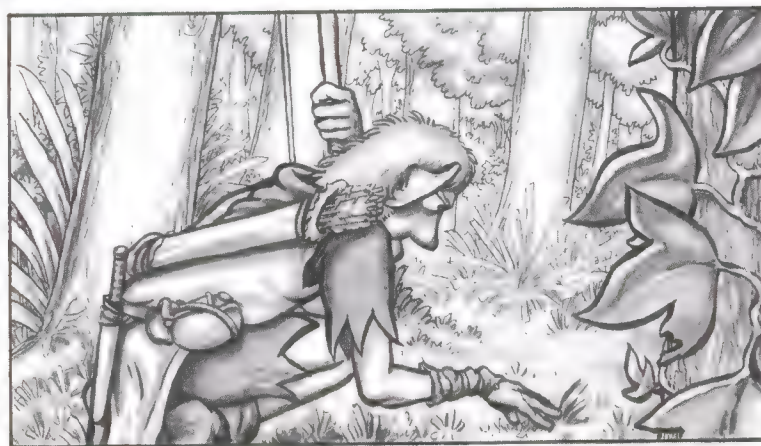
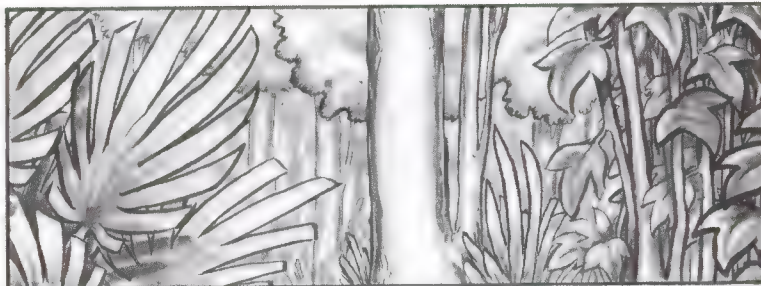
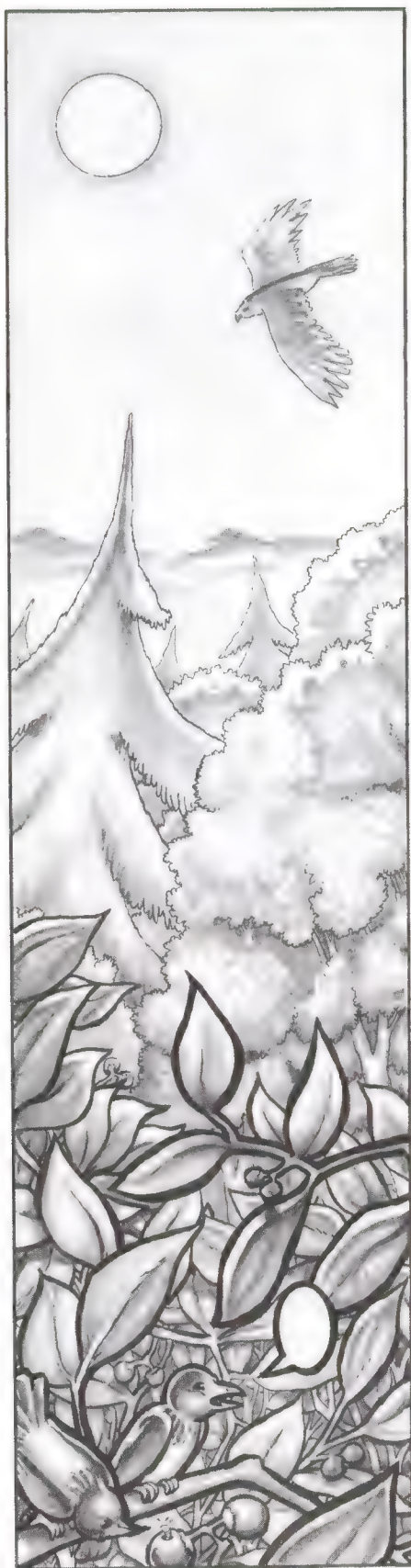
National Kid - 1989 - Seirindo



MANGA

1er PREMI CONCURS D'HISTORIETA I.C.S.J.

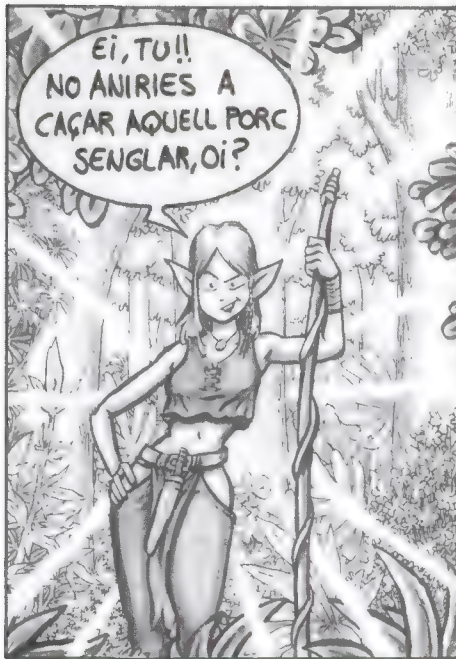
Joaquim Bou Nas

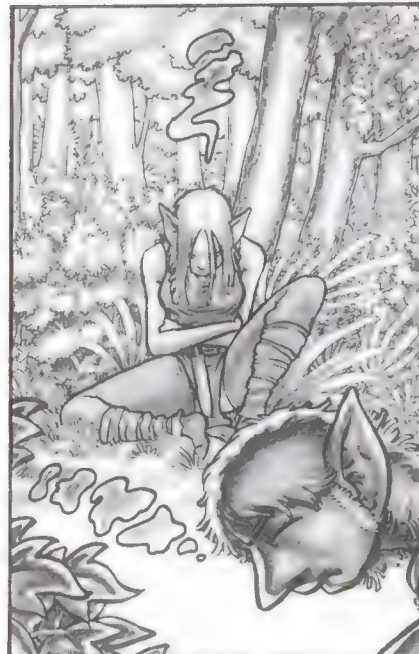




LA PRESA









1992

UN AÑO EN CIFRAS

La siguiente relación, a pesar de tener vocación de serlo, no puede considerarse como absolutamente exhaustiva, aunque sí se puede estimar lo suficientemente ajustada como para decirle fiable. Diversos son los factores que se cohaligan para no permitirnos la total diaphanidad en esta mirada a la producción historietística de nuestro país el pasado año; la principal es la imposibilidad de censar todas esas pequeñas y anárquicas tentativas editoriales que surgen por doquier en nuestro país, más aún si vienen subvencionadas total o parcialmente por alguna institución estatal, o poseen carácter local. Hemos incluido todas las que conocemos, pero siempre quedará un pequeño espacio que ojalá se vaya reduciendo en sucesivos estudios. Está además la limitación del concepto de edición, puesto que difícil es separar a veces lo que debe contabilizarse como libro y lo que no, especialmente en un mercado pequeño como el nuestro, pródigo en ediciones modestas. Hemos considerado, por ejemplo, como libros los *Prestige*, o los álbumes de la Colección Olé, estos últimos sobre todo por ser de autoría española, pero no las colecciones de manga de Planeta-De Agostini, por considerar que dichas publicaciones están más cercanas al espíritu de las revistas que de los libros.

Un último e importante impedimento a la labor de clasificación lo constituiría la poca y a veces nula o incompleta ayuda que las propias editoriales prestan al intentar su catalogación, yendo de la muy normal abulia a la extrañeza e incluso el falso de información, siendo muy contados los casos de editores que nos faciliten limpiamente la información solicitada, obligándonos a recurrir en demasiadas ocasiones al recuento manual.

El volumen de edición de 1992 ha sido sensiblemente superior al último publicado del que dispongo, perteneciente al año 1989. 366 títulos en el 92 frente a los 242 del citado año, si bien en aquel entonces la dificultad de

catalogación era aún mayor, al no disponer de información sobre colecciones vitales como la Olé, este año facilitada. Significa un aumento del 50% de producción, representado por el crecimiento de editoriales como Norma, Zinco, Forum o Ediciones B, imposible de censar sino es desde dentro.

La producción de material español asciende a 126 títulos, frente a los

nes B son de modesto formato, y 14 de los 36 títulos son reedición de material antiguo, proveniente del fondo Bruguera, siendo prácticamente el resto del volumen perteneciente a autores en activo de esta casa, como Ibáñez o Escobar. Cabe reseñar pues, que salvo en el caso de El Jueves productora del 100% del material editado, la autoría nacional significa un volumen pequeño o nulo para el resto de editores.

En cuanto a la encuadernación, son de nuevo los grandes grupos editoriales (Planeta, Junior, Anaya, Plaza y Janés, etc...) los encargados de fomentar la edición en tapa dura, al distribuir principalmente en librerías, abarcando aproximadamente el 40% del total. El 60% restante, en rústica, contempla la ascensión del económico formato *Prestige*, y se alimenta, entre otros, del aumento de producción experimentado por Norma el pasado año.

Sobre el escaso 20% que actualmente representa la edición de libros de historietas en blanco y negro, principalmente potenciado por La Cúpula y El Jueves, es debido a la reducción de costes de producción. El 80% restante de los libros son el color, que se supone es una de las normas imperantes hoy en día para vender el producto, aunque algunas de las tiradas de El Jueves contradigan esta idea.

Las reediciones, por último, significan un volumen importante de edición, hasta llegar casi a un 35% extra de los datos facilitados. El año pasado se contabilizaron 140, que sumados a los 336 títulos originales nos otorga 506 libros como cifra global. De todas formas, entre estos 140 títulos hay que desglosar los 75 pertenecientes de nuevo a Ediciones B, o los 34 de Juventud, con una reedición completa de la obra de Hergué (25 volúmenes). Un último punto negativo sería el no aislado caso de New Comic, reeditando material sin actualizar los créditos, u olvidándolos incluso.

Tino Reguera



240 foráneos, lo que representa un 32% del volumen global. Cabe hacer varias puntuaciones al respecto: la primera, la importancia de dos colecciones ocasionales producidas por grandes grupos editoriales, como son las del Quinto Centenario (20 volúmenes) y las de Coby y su Troupe (6 volúmenes) de Planeta-Agostini y Plaza y Janés respectivamente. Otro punto importante es destacar que la gran mayoría de títulos editados producidos por Edicio-

1992	ESPAÑOL	EXTRANJERO	RÚSTICA	CARTONÉ	B/N	COLOR	TOTAL
EDICIONES B	36	34	39	31	2	68	70
NORMA	4	46	42	8	5	45	50
ZINCO	0	36	33	3	0	36	36
JUNIOR	0	29	6	23	4	25	29
LA CÚPULA	7	21	28	0	23	5	28
FORUM	0	27	27	0	1	26	27
PLANETA-AGOSTINI	20	2	0	22	0	22	22
EL JUEVES	18	0	18	0	14	4	18
ESEUVE	0	9	9	0	9	0	9
JUVENTUD	0	9	2	7	0	9	9
ANAYA	0	8	0	8	0	8	8
TIMUN MAS	0	8	0	8	0	8	8
GRIJALBO/DARGAUD	1	5	0	6	0	6	6
PLAZA & JANÉS	6	0	0	6	0	6	6
COLUMNA	3	2	1	4	1	4	5
NEW COMIC	0	4	4	0	2	2	4
TOUTAIN	1	3	3	1	0	4	4
VARIOS	20	7	14	13	16	11	27
TOTAL	126	240	226	140	77	289	366

1992

UN AÑO EN LA PRENSA

ENERO

Carlos Giménez, elegido presidente del Salò.

Exposición *Opera Bulles*, en París, con los temas: Los franceses en vacaciones. Goscinnny, Bilal y *El Museo de las Sombras*.

Angoulême 1992. Margerlin, Gran Premio, Calvin & Hobbes, mejor obra extranjera, *Couma Aco* de Baudoin, mejor libro, *Peter Pan*, premio del Público y homenaje a Alberto Breccia.

Pierre Pascal anuncia en Valencia la creación de un circuito europeo de Salones de Comic.

Segundo tomo de *Maus*, con expo de Spiegelman en NYC. Situado en la lista de los diez libros más vendidos de EE.UU.

Prosigue el juicio Hitler=SS. Petición de Arresto para Carulla, acusado de Antisemita.

Comienza la edición facsimil de las clásicas aventuras de *El Capitán Trueno*.

Cavall Fort cumple 30 años.

FEBRERO

Absuelto el director de *Makoki*, por el asunto *Hitler=SS*.

Multados en Francia los autores de una *Biografía sexual de Herge*.

MARZO

Reaparece *El Jabato* en edición Facsimil.

Comienza la *Dragonballmania* (Periodicos, Revistas, etc...)

75 aniversario del *TBO*

Moda Ivá en Teatro y Cine.

30 Aniversario de Mafalda.

Proyecto de *El Capitán Trueno* en Dibujos Animados.

ABRIL

Estreno en Canal + de los *cartoons* de Tintin (11 de Abril).

25 Aniversario de Còrto Maltés. Norma edita dos tomos en Castellano y Catalán.

El Quinto Centenario inaugura *Mundo Mafalda*, el 9 de Abril.

Inauguración de EuroDisney, el 21 de Abril.

Estreno de *La Familia Adams* en los cines.

Lanzamiento de la *Historia del Tebeo Valenciano*, publicada por Levante, el Mer-

cantil Valenciano.

Lanzamiento de los *Relatos del Nuevo Mundo*, el 23 de Abril, por Planeta-Agostini.

Tintin es portada de *Tele País*.

Gran Expo de Prado en el Kiosco Alfonso de La Coruña. (7 de Abril).

Lanzamiento de los Álbumes de Cobi, por Mariscal & Co. a cargo de Plaza y Janés.

MAYO

Cartoons de Garfield en Televisión Española.

Prohibición de editar el *Hitler=SS*. Edmond Baudoin expone en Valencia, y prepara una Performance con las Bailarinas Carol Vanni y Sylvie Berrier.

Inauguración *Historia como Historieta*, en el pabellón argentino de la Expo 92.

Del 6 al 10 de Mayo, 10º Saló Internacional del Còmic de Barcelona.

JUNIO

Muerte de Manuel López Blanco, en Madrid.

Expo de Pere Joan en el Casal Balaguer, en Palma de Mallorca.

Estreno de *Batman Returns* en los cines españoles.

Shelton, Moebius y Pratt, en el suplemento de *El País*.

Muestra de Comics Murcia 1992.

El Parlamento Europeo pide la retirada de un comic sobre las Cortes de Aragón, por considerar que ultraja los derechos de la mujer.

El Instituto Frances organiza en Sevilla la expo *Esto es Francia*, con algunos de los dibujantes Franceses más conocidos.

Publicación del libro *Os Comics nas Aulas*, de Agustín Fernandez Paz, en Edicions Xerais.

Inauguración de la Estatua de El Capitán Trueno en Albuixech, 1ª de España dedicada a un héroe del Comic.

JULIO

Cierre de *Creepy*, *Zona 84* y *Totem*. Cierre de Toutain Editor.

Nueva colaboración entre Fellini y Manara.

Despedido el dibujante de *Popeye* en America, porque Olivia defendía el aborto.

AGOSTO

Muere Joe Shuster, creador de Superman.

3 nuevos tomos de Pumby, editados por Camacuc, y realizados nuevamente por Sanchis.

SEPTIEMBRE

Fallece Chiqui de la Fuente. Muerte de Ambrós, el 30 de Septiembre.

OCTUBRE

2 al 10 de Octubre, IV Jornadas de Banda Deseñada de Ourense.

5 al 9 de Octubre, XVI Salón Internacional de Comic del Principado de Asturias.

El PSOE edita un comic con motivo de cumplir 10 Años en el Poder. El comic resulta una versión Idílica de la vida en España y varias autonomías deciden no distribuirlo. Gran Escandalo en el Parlamento.

Artistas y diseñadores celebran en Italia los 40 anos de Snoopy.

NOVIEMBRE

El 18 de Noviembre muere Superman. Sus editores reciben serias amenazas si no lo reviven. Esta es la noticia del año, por número de titulares.

DICIEMBRE

Gil y Gil, presidente del Atletico, se autoedita *Las Andanzas de Don Gilote de Marbella*, en respuesta al tebeo socialista.

Aparece el primer número de *Comix Internacional*, nueva revista de Toutain, editada ahora por Zinco.

El PP denuncia que Asuntos Sociales gasta el dinero público en un cómic pornográfico, El Increíble Hombre de la Polla Menguante, de Alvarez Rabo, publicado en la revista *Injuve*.

Inauguración de la Expo *Daniel Torres: Historietas e Ilustraciones 1980-1992*, en el Ateneo de Valencia.

Es una recopilación realizada por Tino Reguera.

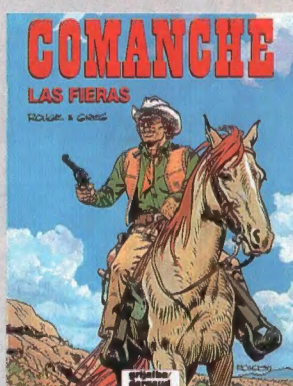
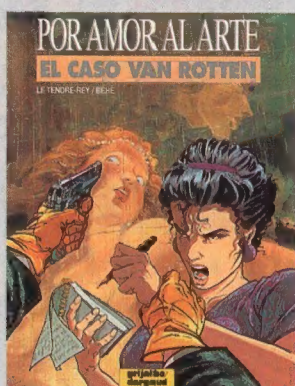
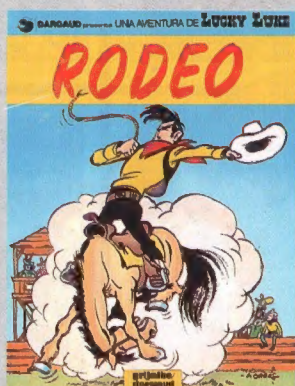
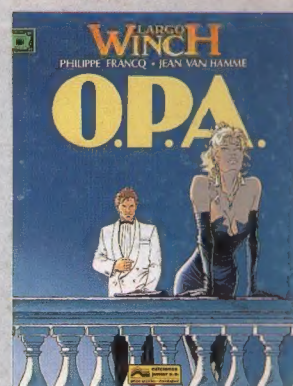


Copyright © 1993 Marvel Entertainment Group, Inc. / Copyright © 1993 Conan Properties, Inc. / Copyright © 1993 Bird Studio / Copyright © 1993 Kazuya Kudo, Ryochi Ikegami-Shogakukan / Copyright © 1993 Masami Kurumada / All Rights Reserved

comics forum

PLANETA-DeAGOSTINI COMICS
Editorial Planeta DeAgostini, S.A.

SALÓ DEL CÒMIC



NOVEDADES 1993

ediciones junior s. a.
grupo grijalbo - mondadori

**grijalbo/
dargaud**